
Micro NEWS
GRATUIT !
3615 A L'ŒIL
LOGICIEL SERVEUR VIDÉOTEX
NOUVEAU CATALOGUE LORICIEL
REPORTAGES
OCEAN
DELPHINE
NINTENDO
BRODERBUND
COKTEL VISION
CONCOURS
KULT
INDY VS BATMAN
N°24 SEPTEMBRE 1989
M 2843 - 24 - 25,00 F
3792843025001 00240
Belgique : 175 FB - Suisse 7,00 FS - Canada : $ 5,95

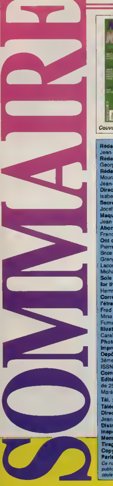


ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD!
Photos d'écran Atari S
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
3615 CLUBTATOU
rue du 1er-Mars-1943
BANNE Cedex
8.46


DRAKKHEN
Tu pars dans la nuit, … guident …
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'île maléfique s'étend irremédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :
"Si tu échoues, ne reviens pas !"
INFOGRAMES

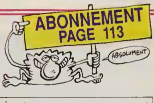


THE
STAR WARS
Trilogy
3 jeux dans une qualité de pack excellente
EMPIRE STRIKES BACK
STAR WARS
RETURN OF THE JEDI
Publié par
DOMARK
• 3 jeux de café classiques!
• 3 films de science fiction a grand succès
• 3 logiciels en tête du hit parade!
• et voilà un superbe compilation!
Disponible sur Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Distribue par UBISOFT Voie Félix Eboué 94021 Creteil France
Tel 1 1 48 98 99 00
1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games TM & c 1988 1984 Lucasfilm Ltd & Tengen 1984 Lucasfilm Ltd (LFL) Tengen All Rights Reserved



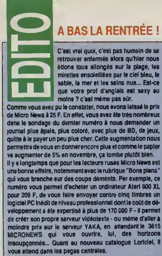


Couverture Jacques Lerouge



Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Rédaction :
Mourad Krim
Jean-Pierre Labro
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Mallochon
Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-André Berthault, Brice Defeyer, Pierre-Emmanuel Grange, Laurence le Gentil, Marc Lacombe, Ludovic Mennerat, Michaël Touzé, Jean Yves Trétout.
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger : Tony Takouchi (GB)
Fred Schaerlig (Allemagne)
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cunac, Lerouge
Photogravure : Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal :
3ème trimestre 1989
ISSN 0984 9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47 25 72 75
Directeur de la publication :
Jean Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 64 000 ex.

Ce numéro comporte un encart publicitaire non folioté de 16 pages couleur entre les pages 66 et 67



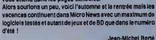
A BAS LA RENTRÉE !

C'est vrei quoi, c'est pas humain de se retrouver enfermés elors qu'hier nous étions tous allongés sur la plage, les mirettes ensoleillées par le ciel bleu, le sable, la mer et les seins nus... Est-ce que votre prof d'anglais est saxy au moins ? c'est même pas sûr.

Comme vous avez pu le constater, nous evons leissé le prix de Micro News à 25 F. En effet, vous avez été trés nombreux dans le sondage du dernier numéro à nous demander un journal plus èpais, plus coloré, avec plus de BD, de jeux, quitte à le payer un peu plus cher. Cette augmentation nous permettra de vous en donner encore plus et comme le papier va augmenter de 5% en novembre, ça tombe plutôt bien.

Il y a longtemps que pour les lecteurs rusés Micro News est une bonne affaire, notamment avec la rubrique "Bons plans" qui vous branche sur des coups déments. Par exemple, ce numéro vous permet d'acheter un ordinateur Atari 800 XL pour 209 F, de vous faire envoyer contre cinq timbres un logiciel PC inédit de niveau professionnel dont le coût de développement a été expertisé à plus de 170 000 F - il permet de créer son propre serveur vidéotexte - ou même d'aller à moindre prix sur le serveur YAKA, en attendant le 3615 MICRONEWS qui vous ouvrira, lui, des horizons insoupçonnés... Quant au nouveau catalogue Loriciel, il vous attend dans les pages centrales.

Alors sourions un peu, voici l'automne et la rentrée mais les vacances continuent dans Micro News avec un maximum de logiciels testés et autant de jeux et de BD que dans le numéro d'été !



Jean-Michel Berté





Plus qu'une bataille acharnée pour le titre de héros du vingtième siècle ou une place de choix au box-office américain, la rencontre entre Batman et Indiana Jones constitue un véritable conflit de générations.

Si l'on n'envisageait que la remise au goût du jour par une certaine chaîne de TV de la fameuse série *Batman*, celle-là même qui a bercé la jeunesse des plus de vingt ans, la grande majorité des teenagers n'assimileraient pas ce héros à autre chose qu'à la BD. Il en est tout autrement du professeur dégingandé portant fouet et chapeau qui a pour nom *Indiana Jones*.. Et pourtant, chacun opère dans un genre différent l'un volant au secours de la veuve et de l'orphelin, l'autre sans cesse à la recherche d'un nouveau temple à "nettoyer"; tous deux vont pour la première fois se retrouver face à face dans un combat sans merci pour la postérité.

LES FILMS

Non, vous n'êtes pas en train de lire les colonnes de Starfix ou autre magazine consacré au cinéma.. Quoiqu'au train où vont les choses, un recyclage complet à la culture cinématographique serait plutôt bénéfique au rédacteur





micro-informatique lambda .. C'est d'ailleurs un peu ce que nous nous sommes efforcés de faire afin de rédiger cet article. Ainsi, quelques-unes des informations ou photos qui suivent sont totalement inédites, y compris dans la presse cinéma Saviez-vous par exemple que parmi les dix premiers films mondiaux en nombre d'entrées, plus de la moitié étaient signés Lucas ou Spielberg ? Le détenteur actuel du record étant *E T.* de Steven Spielberg, toujours - comme par hasard - avec plus de 200 millions de dollars de recette à la quatrième semaine, et cela exclusivement sur le territoire américain Un hasard en entraînant un autre, *Batman* et *Indy* briguent la deuxième place avec respectivement 200 et 180 M$ dans des délais quasi similaires

Assez parlé d'argent ! Quand on aime on ne compte pas .. Une chose est sûre, c'est que tous les veinards qui ont eu la chance d'assister à la présentation d'*Indiana Jones* (troisième du nom sur grand écran) s'accordent pour crier au génie. Rares sont les troisièmes parties qui remportent un tel franc succès. Quant à *Batman*, difficile de juger sans avoir vu ne serait-ce qu'un extrait Cependant, le casting à lui seul suffit à faire salle comble : Jack Nicholson dans le rôle de l'ignoble *Joker*, Michael Keaton en *Batman* et la belle Kim Basinger qui incarne *Vicki Vale*, la petite amie du héros dans le civil. Sans compter la musique signée Prince. .Je vois d'ici les midinettes qui commencent à frétiller .. Seules restent les quelques photos en notre possession pour nous faire une idée générale... et là, c'est la surprise totale

Qu'ont-ils fait de notre bon vieux *Batman* au look dessin animé, de son costard ringard, de ses gadgets offerts par Bonux et de sa Batmobile style années soixante ? Bref, qu'est-il advenu de notre héros coco ? Autant l'original avait des allures de nigaud, autant le petit nouveau a la gueule de l'emploi, sans peur et sans reproche et le regard d'acier - le digne fils du chevalier Bayard et de miss Thatcher en somme Personnellement, si j'étais truand, face à un tel mec je change de profession ..

En tout cas, même si le premier regard a de quoi choquer les esprits attardés, l'ensemble prend très vite l'allure voulue, à savoir un impressionnant feu d'artifices technologiques .

LES BD

Dans la période d'incertitude qui précédait la Seconde Guerre mondiale, nombreux furent les super-héros qui firent leur apparition Sorte d'exutoire à la rage naissante chez les jeunes Américains, ces redresseurs de tort eurent tous leur heure de gloire, mais peu d'entre eux parvinrent, comme le fit *Batman*, à braver l'épreuve du temps. La première BD de *Batman* parut au printemps 1939 dans Detective Comics n°27. Ce nouveau venu sur la scène des Comic Books, issu du crayon de Bob Kane et de la plume de Bill Finger, était alors un vengeur sans vergogne plutôt qu'un justicier dans le noble sens du terme. Il fallut onze numéros de Detective Comics pour faire éprouver un semblant de compassion à la ma-



chine à tuer en costume de chauve-souris, mais c'est à l'arrivée de *Robin* - un jeune orphelin que le héros prit sous son aile - que *Batman* acquit véritablement ses lettres de noblesse. C'est pratiquement juste un an après sa première apparition que *Batman* eut son propre journal et c'est également à cette occasion qu'apparut le *Joker*.

Depuis, la notoriété du justicier masqué n'a cessé de s'amplifier, que cela soit au travers de la série télévisée - pourtant controversée par les inconditionnels de l'époque - ou du talent quelquefois discutable des multiples dessinateurs et scénaristes qui s'y sont essayés. Parmi ces derniers demeurent quelques noms prestigieux : Berni Wrightson et Jim Starlin, respectivement dessinateur et scénariste d'*Enfer Blanc*, une somptueuse aventure de *Batman* en quatre volumes, David Mazzuchelli et Frank Miller, dessinateur et scénariste de *Vengeance Oblige*, magnifique double album et enfin Brian Bolland, dessinateur et Alan Moore, scénariste de *Souriez*, paru chez Comics USA. Si l'envie vous prenait maintenant de redécouvrir *Batman* via les BD précitées, nul doute que vous seriez surpris. En effet, le gentil justicier de notre enfance a bien changé, depuis la mort de *Robin* - décidée par les lecteurs eux-mêmes lors d'un référendum - notre héros fait progressivement ressurgir sa haine originelle. De là découle une ambiance pesante aux couleurs sombres et aux dialogues d'une violence extrême. C'est d'ailleurs cette atmosphère que vous retrouverez dans le film, ainsi que dans l'adaptation officielle en bande dessinée - signée Jerry Ordway et Dennis O'Neil - qui sortiront simultanément le 13 septembre.

Pour ce qui est d'*Indiana Jones*, il n'existe pas à notre connaissance d'adaptation en BD, Lerouge en page 43 fait donc office de précurseur ..

LES JEUX MICRO

Contrairement à *Batman*, *Indy* n'a eu qu'une seule fois les honneurs des petits écrans informatiques - adaptation d'ailleurs totalement ratée du premier volet par US Gold. Il est vrai cependant que la ressemblance flagrante du jeu d'aventure avec *Zak Mac Kracken* - du même éditeur - aurait tendance à nous induire en erreur .. Bourré d' un humour typiquement américain, de pièges aussi inattendus que loufoques, *Indiana Jones and the Last Crusade* est une véritable réussite.

Batman, comme nous le disions plus haut, a fait quant à lui plusieurs apparitions en 8 et 16 bits. Sans vouloir être méchant, nous dirons qu'elles ne valaient pas le déplacement. . Par contre, la dernière en date - ou plus précisément la prochaine, puisqu'elle ne sortira que courant septembre - semble des plus prometteuse, à tel point que l'éditeur - en l'occurrence Ocean - renie les précédentes sans restriction.

LE CONCOURS

Alors qui sortira vainqueur de la bataille ? *Indy*, *Batman*. ou vous ? Après tout, pourquoi ne pas vous donner également une chance de vous battre sur le même plan que les super-héros ? Pas à coup de poing ni à coup de fouet, mais à grand coup de talent .. A vos crayons, à vos pinceaux, ou encore à vos souris pour mettre en image une scène de "baston" entre *Indy* et *Batman*. Aucune restriction n'est imposée , que ce soit le support choisi (papier ou disquette), le format ou le mode d'illustration (dessin seul ou planche BD), tout est laissé à votre appréciation. Seuls les délais comptent : votre œuvre devra nous être expédiée impérativement avant le 10 octobre 1989, le cachet de la poste faisant foi.

Le grand gagnant de ce concours recevra :

- les disques lasers des bandes originales des films *Batman* et *Indiana Jones*,
- les BD de *Batman : Vengeance Oblige* et l'adaptation officielle du film,
- les tee-shirts à l'effigie des deux héros,

enfin, il aura l'honneur et l'avantage de voir son dessin publié dans deux revues **USA Magazine**, célèbre magazine de bandes dessinées, et **Micro News**, célèbre... mais ça vous le savez déjà.

Rendez-vous au prochain numéro pour un test en bonne et due forme du jeu *Batman, the Caped Crusader*. **G.B.**

Je soussigné ...
certifie être l'auteur de ce dessin
Signature (des parents pour les moins de 18 ans)
Je cède à Micro News les droits d'exploitation du dessin ci-joint.
Photocopie interdite. Seul l'original fait foi.
BATMAN VS INDY

Virgin Mastertronic
Présente le Magnum Light Phaser pour Amstrad.
Sans Commentaires.

Revêtement A.B.S
Thermoforme Imputrescible
Indéformable entre −30 et +60°C

Contre-Champs Magnetiques
Accélérateurs de Faisceau
Protections Renforcees

Lentille Verre Optique 18mm

Double Viseur Haute Precision
(Indispensable pour Suivre les Missiles en Scrolling Vertical)

MAGNUM

Cannon Alignement et Diamètre Réduit pour une Meilleure Concentration du Faisceau Lumineux

Gâchette Hyper-Sensible
Temps de Reaction Inferieur au 1/50 de Seconde

Poignee Ergonomique
Excellente Maniabilité

Câble TELECOM de 1,5 mètre
à Connecter Directement
sur votre AMSTRAD 6128 et 464.



Prix Public Conseillé 349F

+ 6 Jeux Gratuits

- Opération Wolf
- Rookie
- Robot Attack
- Missile Ground Zero
- Solar Invasion
- Bull's Eye



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

13 place des Vosges
75004 PARIS
TEL 42773476



COCKTEL AIGUISE SON TOMAHAWK

Retour vers le futur, an 2019.
"Rendez-vous, vous êtes cernés !"
"Jamais !" cria l'un des membres de l'équipe de Cocktel Vision en balançant son dernier disque dur. Splock ! fit l'objet en s'écrasant sur le crâne d'un costard-cravate de la 4ème génération. Nom d'un Bloody-Mary ! comment allaient-ils se sortir de ce guet-apens ?

La bataille faisait rage dans le monde informatique de la planète bleue. Les disquettes et cassettes tombaient dru sur les rives de la rivière Cédérom, laissant à l'endroit de leur impact un sillon si profond que plus d'un éditeur de jeux s'y noya. Des jours sombres pointaient à l'horizon. Tout avait basculé, il y a de cela - ma mémoire me trahit - enfin depuis des décennies ..chacun à coups de softs de plus en plus sophistiqués tentait alors de s'accaparer une part du marché de la micro.

UN COCKTAIL SUBTIL

Pourtant, comme dans les légendes (Djel t'en souviens-tu ?), jadis tout n'était que beauté et ravissement. A cette époque bénie des lecteurs (de disquettes), la paix régnait. Chacun vaquait à ses occupations. Nous avions ce jour-là rendez-vous avec l'équipe de Cocktel Vision. Cette société, au nom évocateur de douces soirées pétillantes, venait d'emménager dans ses nouveaux locaux de Meudon.

La grande classe, un mélange subtil de high-tech et de tradition, une sorte d'énergie créatrice semblait jaillir des murs. Nous n'allions pas être déçus Après avoir exploré les différentes salles, déjoué les pièges tendus sur notre chemin et ouvert les bonnes portes (tout est vrai ou presque) nous avons récupéré pour vous (vous pourriez au moins dire merci !) de nombreux joyaux. Voici le fruit de nos investigations. Face à l'attachée de presse, nous fûmes obligés de prendre des notes, cela faisait partie du jeu

UN ZESTE D'EDUCATIF...

- Cocktel d'accord, mais Tomahawk dans tout ça ?
- *Nous avons scindé en deux nos activités. Cocktel Vision regroupe l'ensemble drs logiciels éducatifs et disons vie pratique, c'est-à-dire s'adressant à toute la famille Le label Tomahawk est plus particulièrement destiné aux jeux*

La prononciation de ce dernier mot provoqua immédiatement chez vos dévoués serviteurs une dilatation des pupilles et un allongement de plusieurs centimètres de l'organe charnu qui nous sert, entre autre, à sucer des glaces. Ce phénomène n'attira pas l'attention de notre interlocutrice. Ouf, notre quête pouvait continuer.

- *La société est constituée de trente personnes et nous possédons une autre unité de travail à Bordeaux. Notre chiffre d'affaires est de 15 millions de francs, nous exportons à travers de nombreux pays dans le monde. Actuellement nous développons sur ST, Amiga et PC. Pour vous donner une idée, fin 88 le pourcentage de nos ventes par machine étaient les suivants : 31% pour Amstrad CPC,*


No Exit


Astérix et le Coup du Menhir



21% Atari ST, 8% Amiga et 19% PC

TROIS DOIGTS DE JEU

Voulant aller le plus vite possible dans le repaire des créateurs, nous posons une dernière question afin de brouiller les pistes.

- Le domaine éducatif est-il lucratif (et toc !) ?

- *Il représente plus de la moitié de notre production et certains classiques, comme* ***La Bosse des Maths****, vont être réédités, de nombreuses nouveautés sont également en cours de création et sortiront prochainement.*

Déjà avides d'exclusivités, les yeux exorbités, nous fonçons dans l'antre du génie Yannick (quelque) Chosse. Nos regards aguerris et pénétrants balayent les écrans de travail des graphistes. "Vous êtes branchés par satellite avec Kourou ?" Le sourire du maître des lieux ne nous dit rien qui vaille. Il nous explique qu'il s'agit d'une super simulation de navette spatiale en 3D et tout le tremblement, cette petite merveille, **European Space Simulator**, sortira début octobre. Foi de matelot des espaces intersidéraux, c'est du sérieux puisque réalisé avec le concours de Matra et du CNES. Imaginez qu'en l'an 2010 vous êtes pilote d'un de ces nombreux vaisseaux privés chargés de la mise en orbite et de la maintenance des satellites. Après avoir choisi votre mission, votre équipage, vous voilà en orbite terrestre. Au boulot ! Selon vos capacités vous devrez réparer, installer une station orbitale ou effectuer une sortie dans l'espace. La réalisation est impressionnante de réalisme. Tous les écrans de la phase orbitale sont réalisés en 3D forme pleine calculée en temps réel. Grandiose et planant. Pour nous remettre les pieds sur terre, nous enfourchons une moto des neiges et partons pour une course d'endurance dans le Grand Nord. Pour tout vous dire il s'agit de **Raiders 2**, la suite améliorée d'*African Raiders* (en français "Raideurs Africaines"), c'est tout aussi prenant que le premier épisode et vous allez fondre de plaisir en succombant aux charmes d'une infirmière aux rondeurs iglooesques. Mince, je me suis encore laissé entraîner sur une pente glacée : l'aide-soignante a disparu et seule l'immensité des terres gelées s'offre à moi, c'est décidé demain j'arrête de regarder Dorothée, c'est trop mauvais pour la libido.

A peine étions-nous remis de nos émotions que des créatures étranges déboulèrent sur l'écran. C'était le prochain jeu de combat de Tomahawk : **No Exit** qui met aux prises Ego, un gringalet, avec des monstres représentant les douze signes du Zodiaque. Le jeune aspirant-aventurier, poursuivi par une bande de voyous, chute dans un immense trou noir. L'angoisse du vide cède rapidement la place à une peur panique incontrôlable. Sa seule arme, un marteau qui répond au doux nom d'Inferno. Une course-poursuite angoissante dans un labyrinthe démoniaque s'engage alors. S'il sort vainqueur d'un combat, ses capacités augmentent de façon impressionnante ; comme de bien entendu, les monstres connaissent eux aussi la même crise de croissance. Ce combat de titans se révèlent très dur, ne lésinez pas sur les coups de maillet, eux seuls vous permettront d'accéder à la porte de sortie.

ASTERIX ET PERILS

Par Toutatis, voilà que devant nous le célèbre Panoramix reçoit sur le coin du caillou un menhir lancé par Obélix. Consternés par cet acte de barbarie inqualifiable, nous demandons illico presto des explications à qui de droit. Cette basse attaque contre notre patrimoine gaulois est inqualifiable. Nous sommes vite rassurés, il s'agit d'**Astérix et le Coup du Menhir**, prochainement sur vos micros et sur grand écran. Ce logiciel d'aventure est tiré du nouveau dessin animé de nos deux héros (sortie prévue le 2 octobre). Remis sur pied, le druide, hormis une grosse bosse sur le front, ne se souvient plus de la formule de la potion magique. Une catastrophe sans nom. Astérix doit absolument le guérir. Il part donc en quête des ingrédients qui devraient permettre au vieux sage de retrouver la mémoire. Plus d'une vingtaine de combinaisons sont possibles, mais une seule le guérira. Les décors sont en 3D et vous transportent, en trente écrans, du village gaulois au camp romain. La sortie de ces logiciels est prévue pour la rentrée et la fin de l'année.

LES IRREDUCTIBLES MEUDONNAIS...

An 2019 et des brouettes... la victoire des éditeurs américains semble totale, seule une tribu de Meudonnais résiste à l'envahisseur. Notre prochain bulletin dans un mois terrestre, ne le ratez pas.

J.-P.L



European Space Simulator





INTERVIEW RON JUDY : MONSIEUR NINTENDO PARLE

Président de Nintendo International, Ron Judy supervise les activités des sociétés qui distribuent en Europe la console Nintendo et ses accessoires : Bandaï en France, Bienengraeber en Allemagne, Serif en Angleterre, sans compter les autres sociétés en Hollande, Italie, Espagne, Scandinavie.

Micro News : *Il était beaucoup question de Nintendo dans notre dernier numéro, surtout dans l'article consacré au CES de Chicago. Le Game Boy, entre autre, semble être une petite machine bien sympathique. En avez-vous un à nous montrer ?*

Ron Judy : Je possède effectivement un Game Boy mais je dois avouer que je l'ai laissé chez moi car si je l'apporte au bureau j'ai beaucoup de mal à ne pas y jouer !

Micro News : *Aïe, c'est exactement ce qu'il ne fallait pas dire ; nos lecteurs vont être encore plus impatients de mettre dans leur poche ce petit joujou qui va leur permettre de jouer même pendant les cours ! Quand verrons-nous le Game Boy en France ?*

Ron Judy : Nous ne pourrons malheureusement pas l'importer en France avant l'année prochaine. La production cette année n'est "que" de deux millions et demi d'unités et elle est déjà entièrement absorbée par le Japon (un million) et les Etats-Unis (un million et demi). La demande réelle aux Etats-Unis est estimée à six millions d'unités !

Micro News : *La France, en comparaison, semble évidemment un marché ridicule, il est vraiment temps de faire l'Europe !*

Ron Judy : Il semble aussi logique de servir en premier les deux pays qui ont fait un accueil triomphal à la console NES. D'un autre côté, il y aura beaucoup plus de jeux disponibles pour le Game Boy l'année prochaine et ce sera donc un produit encore plus excitant en 90. Notez également que les cartouches ont une capacité maximale de 4 méga-bits, ce qui va permettre aux éditeurs de proposer des programmes d'une haute qualité.

Micro News : *Et la console 16 bits Nintendo ? Elle n'est toujours pas sortie au Japon ?*

Ron Judy : Non, elle n'est toujours pas sortie bien qu'elle soit prête. En fait, nous ne sommes pas entièrement convaincus que le marché soit réellement mûr pour un tel produit qui, ne l'oublions pas, sera proposé à un prix supérieur à celui de la console actuelle. Si vous ajoutez le prix d'un lecteur de CD-Rom, il faut compter presque 4000 F, ce qui dépasse le budget de la plupart des ménages. La question fondamentale est la suivante : la différence de qualité entre un jeu 8 bits et 16 bits est-elle aussi grande que la différence de prix ? Nous n'en sommes pas encore persuadés et nous estimons qu'il devrait y avoir une très nette différence. Bien sûr les graphismes et la musique seront supérieurs, mais le plaisir ludique le sera-t-il ?

Micro News : *C'est peut-être la voie de la sagesse. On ne saurait, en tout cas, vous reprocher de raisonner "grand public" car le monde de la micro souffre de ne pas être assez connu du grand public. Au fait, combien y a-t-il de consoles NES vendues au Japon ?*

Ron Judy : Entre 14 et 15 millions et 600 jeux sont disponibles ! Près de 40% des foyers japonais ont une console Nintendo ; aux Etats-Unis, la pénétration est de 21% et nous espérons atteindre entre 30 et 35%. Nous avons constaté l'arrivée d'une nouvelle clientèle plus âgée et aussi plus féminine : dorénavant 30% des utilisateurs américains ont plus de 25 ans et 25% sont des femmes !

Micro News : *Combien de jeux vont-ils être importés par an en France ?*

Ron Judy : Il y a beaucoup moins de jeux Nintendo disponibles en France mais nous n'importons que les meilleurs, ceux qui ont déjà fait de très fortes ventes au Japon et surtout aux Etats-Unis. En 89, nous aurons importé entre seize et dix-huit nouveautés mais en 90 ce devrait être deux fois plus. De tous les pays d'Europe, c'est en France que


Le Hands Free Controller

[illegible] Mario

Nintendo a eu le plus de succès. Nous y préparons pour cet hiver une campagne publicitaire télévisée de deux millions de dollars.

Micro News : *Vous avez présenté au CES un accessoire pour les handicapés des membres supérieurs : le Hands Free Controller...*

Ron Judy : Oui, et j'ai une bonne nouvelle à vous annoncer : le Hands Free Controller sera disponible en France pour Noël et Nintendo l'offrira gracieusement à plusieurs hôpitaux français.

Micro News : *Nous ne pouvons que vous féliciter : cet accessoire (qui permet d'utiliser le console sans les mains - cf le n°23) doit réellement transformer la vie des enfants handicapés et en plus son prix de $120 (environ 750 F) est très accessible. D'habitude, les accessoires pour handicapés ont des prix très élevés, du fait de leur diffusion restreinte.*

Ron Judy : Nous ne faisons bien évidemment aucun profit sur cet accessoire, loin de là. Il sera vendu à peu près au même prix en France, les parents intéressés peuvent se mettre en contact avec Bandai France (3 rue de l'Industrie, Z.I. Epluche, 95310 St-Ouen l'Aumône). J'ajouterai que j'ai assisté dans un hôpital à une distribution du Hands Free Controller et que cela a été un des moments les plus émouvants de ma vie. C'est comme si l'on avait touché les enfants avec une baguette magique !

Micro News : Cette formule magique peut-elle s'appliquer à tous les enfants qui reçoivent en cadeau une console ?

Ron Judy : Un degré moindre, oui, sans aucun doute !

J.-M.B.

ULTIMA LILLE

Un nouveau magasin Ultima va ouvrir prochainement à Lille au 72, rue de Paris, très axé sur la PAO et aussi bien sûr les jeux.

Quant au magasin de Paris, le département "Informatique musicale" - rendez-vous incontournable des branchés musique sur Atari - est désormais situé au 66 boulevard Voltaire sous l'enseigne Saro.

L'ultime Ultima est toujours au n°5 du même boulevard, animé par le célèbre Simon, l'homme qui change de moto et d'ordinateur plus vite que son ombre. Il ne jure plus que par la console NEC (en attendant la Sega 16 bits) et roule actuellement en Kawa "Sumo" 1500. Il y a néanmoins une petite différence entre ses deux passions - la micro et la moto -, c'est qu'il change d'ordinateur ou de console de son plein gré, ce qui n'est pas toujours le cas pour les motos...



PAS DE PAUSE POUR MICROPROSE

MicroProse, fort de ses nouveaux labels, vous propose d'épancher votre soif de softs aver des nouveautés en tout genre.

Bien loin de sombrer dans la gorbymania, les concepteurs de jeu, avec **F15 Strike Eagle 2**, relancent la course aux armements avec cette superbe simulation sur PC qui vous transportera dans quatre grandes zones de combat missile à deux heures, mayday, mayday...

L'escalade continue avec **M1 Tank Platoon** vous contrôlez une section de tanks US formée de quatre chars. Promu au grade de commandant vous allez devoir mener au combat seize valeureux soldats. Les graphismes et l'animation très réalistes vous plongent dans l'enfer de la guerre Vos engins disposent de télémètres-laser, de missiles auto-guidés, de mitrailleuses atomiques .. Même une simple mouche ne pourrait sortir indemme de ce gigantesque guêpier (disponible sur PC).

MicroStyle, de son côté, sort sur l'ensemble des machines un shoot'em up issu d'un jeu d'arcade : **Xenophobe.** Cette conversion vous met aux prises avec de ridicules petits aliens qui veulent conquérir votre planète. Bon courage car le nombre de niveaux est très important

Si votre rêve le plus secret est de jouer la doublure de James Bond dans ses cascades automobiles, **Stunt Car** est fait pour vous. C'est une simulation de voitures de cascade. Sur des circuits terrifiants vous devrez faire face à de nombreuses difficultés virages très relevés, trous larges et profonds, ponts en train de s'ouvrir .. Le port du casque est obligatoire.

Pas réellement nouveau au niveau du scénario, mais bigrement efficace côté prise de tête, **Quartz** (pour ST et Amiga) est un jeu de tir au scrolling multi-directionnel superbement réalisé. Pas une minute de répit avec ce jeu à quartz

Voici enfin la suite de *Bubble Bobble,* **Rainbow Islands** (sur ST, Amiga, Amstrad, C64 et PC) qui va vous permettre de retrouver Bub et Bob dans de nouvelles aventures Ils devront assainir sept îles avant de rencontrer le Prince des Ténèbres.

Pour les amateurs de vieux coucous, voici **P47** (ST, Amiga, C64), une simulation de monomoteur Plusieurs scénarios et lieux géographiques vous permettront de tester votre valeur Bon vent !

SUPER WONDERBOY CRACHE LE FEU

Wonderboy est de retour Il s'est métamorphosé en **Super Wonderboy** et va vous entraîner dans de nouvelles aventures mouvementées Le bébé a pris quelques années et acquis force et courage Notre gentil héros va tenter de défendre les gens du Pays des Merveilles, menacés par un monstre féroce. Il devra faire face aux serpents et aux méduses avant d'éliminer le terrible dragon Meka L'action se déroule sur onze niveaux, notre superhéros dispose de dix armes différentes et doit collecter une multitude de trésors et de potions magiques Ce jeu sera disponible sur C64, Spectrum, Amstrad, ST et Amiga. Wonderboy c'est vraiment super !

COKTEL ES-TU LA ?

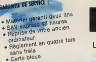
Il semble que de plus en plus d'éditeurs se fourvoient dans la magie noire afin d'y trouver une inspiration pour leurs scénarios Une partie du staff de **Tomahawk/Coktel Vision** est ici prise en flagrant délit de spiritisme .. On reconnaitra au centre Jean-Pierre Labro - de Micro News - prêt à tout et même plus pour passer un moment avec les fameuses "Coktel Girls".



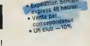


DEBILUS REDACTUS

Vous nous demandez souvent des photos de l'équipe du journal En voici une mais quelle déception ! Il semblerait que ce métier fasse retomber en enfance puisque **Georges Brize** et **Marc Lacombe** semblent tout droit sortis du jardin d'enfants. Heureusement qu'Eric Satyre est là pour consoler leurs compagnes, atterrées par une telle regression







L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

EXTENSIONS MEMOIRES :

A501 512 Ko A 500	1 490 Fr
A2056 2 Mo	6 490 Fr
MONITEUR couleur 1084S	2 490 Fr
' LECTEUR 3 1 2	990 Fr
' SCANNER A PLAT	4 990 Fr



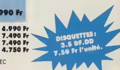


PÉRIPHÉRIQUES :

COMMODORE MPS 1230	1 490Fr
COMMODORE MPS 1500C	2 290Fr
STAR LC 10	1 950 Fr
STAR LC 10 COULEUR	2 650 Fr
XEROX 4020	16 900 Fr
CANON FP 510	29 900 Fr
20 Mo A500	4 490 Fr

AMIGA 500 : 3.990 Fr

AMIGA 500 + 1084 S	**4.990 Fr**
AMIGA 500 + 1084 S + EXT A501	**7.490 Fr**
AMIGA 500 + 1084 S + 2ème lecteur	**7.490 Fr**
AMIGA 500 + EXT A501	**4.750 Fr**

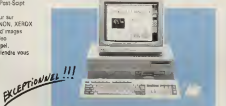


GAMME AMIGA 500 LIVRÉE EN STANDARD AVEC
– LOGICIEL GRAPHIQUE «PRISM»
– 10 JEUX
1 MANETTE

GRAPHISME / VIDÉO

Toutes les applications professionnelles de cette fabuleuse machine en démonstration permanente
– Tirages laser Post-Scipt en libre service
– Tirages couleur sur imprimantes CANON, XEROX
– Digitalisation d'images
– Transferts video
– Sur simple appel, un commercial viendra vous rendre visite !!!

CARTE XT	4 490 Fr
CARTE AT	8 990 Fr
20 Mo B 2000	4 900 Fr



VIDEO :

GENLOCKS CODEURS, FILTRES TABLE DE MONTAGE VIDEO INFORMATIQUE GEL D IMAGES en démo permanente

AMIGA 2000 : 8.990 F

AMIGA 2000 + 1084 S	**11.490 Fr**
AMIGA 2000 + NEC MULTISYNC II + carte fickerflixer	**19.900 Fr**

36 15 Code VS
Par minitel
toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

Catalogue VIDEO SHOP disponible
Plus de 40 pages de matériel, nouveautés, accessoires, etc .

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 105-75749 PARIS CEDEX 15

AU CENTRE 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal

A L'OUEST 7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly

AU SUD 251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

CARTE CLUB = -10%
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2 20 Fr

42.86.03.44

LE BOUM DE BRODERBUND

Broderbund, vous connaissez ? Si vous n'avez pas une petite amie américaine, ce nom a peu de chance d'évoquer quoi que ce soit pour vous. Non, ce n'est pas la traduction allemande de Blues Brothers. Ah ! la culture européenne a encore des progrès à faire. Abrégeons vos souffrances : il s'agit d'un grand éditeur de softs qui nous vient des USA. Mais revenons de ce côté-ci de l'Atlantique et laissons un instant nos Texans à leur whisky-coca.

Cette société, au chiffre d'affaire de quarante-quatre millions de dollars en 88, a eu le bon goût d'implanter une filiale en France. Jusque-là rien d'extraordinaire, si ce n'est que des Américains se penchant sur le marché micro (mini pour eux) français, cela constitue en soi un évènement. Futés les Ricains ! au lieu d'envahir à coups de dollars la patrie de Descartes, nos Bushmen (hello, George !) eurent l'idée d'exploiter (pardon, d'utiliser) le savoir-faire d'un grand du jeu : Loriciel. Brillants cerveaux ! L'affaire fut vite conclue entre les staffs dirigeants Broderbund France venait de naître en mars 89. Bien que travaillant sous le même toit, Broderbund garde une totale indépendance. L'équipe est composée de trois personnes chargées de promouvoir et de franciser les logiciels de la maison-mère. De nombreux logiciels sont des best-sellers aux Etats-Unis ; par exemple, **Print Shop** s'est vendu à 1,5 millions d'exemplaires. Ça laisse rêveur.

INTERPOL-POSITION

Après une période d'adaptation et la sortie de deux jeux *Karaté* et *Typhon*, Broderbund va frapper un grand coup à la rentrée.

Pour commencer un grand classique du jeu vidéo, un des plus vendus de par le monde, **Lode Runner** (souvent imité mais jamais égalé). Vous devez y échapper à une meute de gangsters. Votre seule ressource : une agilité peu commune qui vous permettra à travers 149 tableaux de sauver votre peau. C'est un jeu d'échelles bien réalisé, car une fois embarqué dans la poursuite il est difficile de décrocher. Alors encore un niveau pour voir et ainsi de suite...

A peine remis de cette folle équipée, vos oreilles se dressent, le son d'une musique de bar ravive vos forces. Très chelou ! Vous pénétrez dans **Shufflepuck Café**, l'endroit est plutôt mal famé. Un ramassis invraisemblable de créatures étranges y prend du bon temps. Si vous avez vu *la Guerre des Étoiles* (le premier), rappelez-vous la scène dans le bistro et vous aurez une petite idée de ce qui vous attend. Pas tristes les frangins ! Votre intrusion sème le trouble et, afin de tester votre force, un des dégénérés de service vous lance un défi. Au bout d'une table, face à un adversaire et muni d'une raquette, vous devez renvoyer un palet et disputer en tout neuf parties contre neuf compétiteurs différents. Ils possèdent tous des trucs variés pour gagner, c'est géant. Plein d'humour et superbement réalisé, un futur hit à tous les coups !

[illegible]

Si vous avez l'âme d'un stratège militaire, **The Ancient Art of War** va devenir votre meilleur allié. Ce logiciel vous permettra de revêtir l'uniforme des plus grands généraux de l'Histoire et de revivre les grandes batailles terrestres. Réellement impressionnant et superbement présenté, ce classique est le premier d'une série et sachez que le prochain épisode aura pour cadre la mer. A l'abordage !

Pour les fanas du feuilleton "Les Têtes Brulées", **Wings of Fury** retrace le conflit américano-japonais dans le Pacifique. Dans ce jeu qui mêle arcade et simulation, vous devrez devenir un as du pilotage et mener à bien de multiples missions. Banzaï !

[illegible]

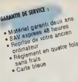
Autre vedette de cette rentrée, **Carmen Sandiego in the World**, une star encore méconnue chez nous. Chaque année elle rafle tous les prix dans la catégorie éducatif. Attention, c'est avant tout une véritable aventure qui vous transporte autour du monde. En effet Carmen est un redoutable chef de gang possédant une imagination criminelle débordante. Elle et ses acolytes n'avaient-ils pas dérobé la torche de la Statue de la Liberté ? Vous incarnez un inspecteur de police chargé de mettre la main sur cette dangereuse pievoleuse. A chacun de vos déplacements vous apprendrez une foule de choses sur la géographie, l'histoire et la culture de l'endroit visité. Ludique, instructif et génial non ? En exclusivité mondiale Micro News a pu admirer **Carmen in Time**, encore plus beau, encore plus riche. Malheureusement, il faudra attendre au moins un an avant de pouvoir y jouer en France. Ne désespérez pas, les gens de Broderbund nous réservent d'autres surprises tout aussi passionnantes. See you lecteur... J.-P.L.





▲ Karatéka

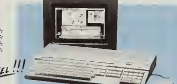
◄ Shufflepuck Café





L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

• Expédition Sernam express 48 heures.
• Vente par correspondance
• Un club —10%

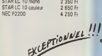


IMPRIMANTES:

CITIZEN 1200	1 490 Fr
STAR LC 10 mono	2 350 Fr
STAR LC 10 couleur	2 650 Fr
NEC P2200	4 250 Fr

PÉRIPHÉRIQUES:

Moniteur monochrome SM124	990 Fr
Moniteur couleur SC 1224	2 290 Fr
Disque dur 30 Mega	4 490 Fr
Lecteur externe 1 Mo	990 Fr



1040 STF + Moniteur couleur 6.490 Fr

DISQUETTES: 3.5 DF.DD 7.50 Fr l'unité.

Toute une gamme d'imprimantes (STAR, CITIZEN, EPSON, NEC) en démonstration permanente

ATARI 520-1040 STF:

520 STF + Moniteur couleur **4.990 Fr**

Offre bureautique:
1040 STF + Moniteur monochrome SM124 + Imprimante CITIZEN 1200 + Pack Bureautique **8.990 Fr**

Offre exceptionnelle:
1040 STF couleur + Imprimante couleur STAR LC10 + Logiciel ZZ ROUGH **8.490 Fr**

GAMME 520-1040 STF livrée avec
Traitement de texte Fichiers Logo 10 jeux + manette

Nouvelle gamme STE disponible nous consulter

MEGAPAGE!!!

L'offre exceptionnelle d'ATARI permettant d'associer le TEXTE et l'IMAGE

EXCEPTIONNEL !!!

DISQUE DUR 30 Mo 3 990 F

FORMATION!!!

Pour vous permettre d'utiliser au maximum les possibilités de votre micro ordinateur nous vous proposons des séances de formation au prix exceptionnel de
350 Fr la 1/5 journée.
Contactez Mme JACOUESSON au **43.86.03.44.**

3615 code VS
par minitel : toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 105-75749 PARIS
CEDEX 15

ATARI MEGA ST1 5.490 Fr

Offre MEGAPAGE comprenant
ATARI MEGA ST1 + Moniteur monochrome SM 124 + Imprimante STAR LC10 + Logiciel MEGAPAGE **8.990 Fr**

MEGA ST1 + SM 124	**6.990 Fr**
MEGA ST1 + SM 124 + DISQUE DUR 30 MO	**10.990 Fr**
MEGA ST1 + SM 124 + MEGAPAGE	**7.850 Fr**
MEGA ST1 + SM 124 + DD 30 MO + MEGAPAGE	**11.800 Fr**

CatalogueVIDEOSHOP disponible
Plus de 40 pages de matériels, nouveautés, accessoires, etc...

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE!!!

AU CENTRE	47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal
A L'OUEST	7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly
AU SUD	251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

CARTE CLUB = - 10%.
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2.20Fr

42.86.03.44

LES DERNIERES CARTOUCHES DU CPC ?

Ultime promotion pour le CPC d'Amstrad ? Vénérable vieillard informatique au portefeuille bien rempli (cinq années d'existence et de succès!), le vieux beau de la micro qui a tombé plus d'un consommateur (on parle de 800 000 CPC vendus en France, toutes versions confondues), fait ses préparatifs de séduction pour son sixième Noël consécutif. Les cinq précédentes années ont été couronnées du succès que l'on sait, les prix ayant toujours baissé à temps pour s'adapter aux exigences du marché, les dirigeants d'Amstrad faisant preuve à cet égard d'un véritable "sixième sens" du marketing

Les prix de la gamme CPC ne devraient plus baisser mais Amstrad dégaine une fois encore le 464 reste à 1990 F avec moniteur monochrome et 2990 F avec moniteur couleur (prix officiels), mais il est livré avec un pistolet-phaser "Magnum", six jeux, un joystick et un kit de téléchargement Le 6128 reste à 2990 F en monochrome et 3990 F en couleur, livré avec le kit de téléchargement. Bonne nouvelle pour ceux qui possèdent déjà un CPC : le **pistolet "Magnum"** (conçu par Virgin Mastertronic et compatible uniquement avec la gamme CPC) sera vendu séparément au prix de 349 F avec les six jeux qui sont tous des jeux de tir adaptés pour le "Magnum" . *Operation Wolf, Rookie, Robot Attack, Missile Ground Zero, Solar Invasion, Bull's Eye*

D'autre part, le **PC 1512** passe à 4990 F en version monochrome, à 6490 F avec un drive version couleur ou deux drives version monochrome, et à 7990 F en version couleur avec deux drives Toutes ces configurations peuvent être livrées en version "prêt à produire", moyennant un supplément de 1490 F, avec l'imprimante **DMP 3160**, une 160 cps/80 colonnes qui est déjà considérée comme un excellent rapport qualité/prix lorsqu'elle est vendue a son prix habituel de 2500 F

Amstrad attaque également le marché du petit clavier musical portable avec le **CKX100**, qui, pour 1390 F, offre quatre octaves, 28 styles de rythme, 10 sonorités, un mode 'Play-right" (permet de toujours jouer juste), deux haut-parleurs stéréo · un sympathique outil d'initiation à la musique. Avec ces différentes offres, fort alléchantes il faut bien l'avouer, Amstrad sera donc une fois de plus très présent sur le marché de fin d'année



DOMARK POUR UN FRANC

Comme il fallait s y attendre la rentrée s'annonce chaude chez les éditeurs Domark, pour ne pas faillir à la règle, annonce une pleiade de nouveautés Tout d'abord la version micro du célèbre jeu de table **Pictionary.** Comment vous ne connaissez pas ? Vous voulez que je vous fasse un dessin ? Ce jeu de société est mondialement connu et la règle en est simple . vous devez deviner ce que pense une personne par un simple dessin Début octobre sur votre ordinateur (Amiga, ST, C64, Amstrad et Spectrum) Il vous suffira de tracer vos esquisses sur l'écran et ensuite à vos amis de plancher sur cette œuvre d'art pour en découvrir le sens caché Métaphysiquement convivial !

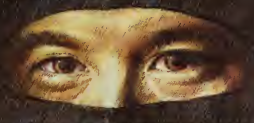
Changement de décor, Bob est un flic miteux du deuxième district, plus miteux ce matin et son chef vient de lui passer un savon maison. Il n a plus qu'une solution appréhender un max de criminels Sinon c'est la porte ! **APB** (All Points Bulletin) est un logiciel qui renouvelle le thème du gendarme et du voleur (sur Amiga, ST, C64, Amstrad et Spectrum)

Dragon Spirit va vous transporter dans un monde imaginaire truffé de monstres cauchemardesques Sous l'apparence d un dragon vous devrez retrouver la princesse Alicia, tombee dans les griffes du démon Zawell Huit niveaux d'action réveilleront la bête qui sommeille en vous Egalement prévu sur Amiga, ST, C64, Amstrad et Spectrum

gon Spirit



SHINOBI





- Cinq zones
- Plusieurs étages
- Temps limité par zone
- Disponible sur C64
- AMSTRAD ST AMIGA PC





LES VOYAGEURS DU TEMPS

En un an d'existence, Delphine Software nous a déjà habitué au meilleur de la micro, le tout au travers de deux jeux seulement : *Bio Challenge* et plus récemment *Castle Warrior*. Avec la création d'un autre label, Delphine Software Adventure, la jeune société prend un nouvel essor dans un tout autre genre, celui de l'aventure avec un grand A. Le premier jeu de la série se nomme *Les Voyageurs du Temps*, *"La Menace"*.



Mais d'ailleurs, est-ce bien de l'aventure ? Difficile de répondre de façon ferme et définitive. Oui, serait-on tenté de dire, car quelques références à d'autres grands noms de cette famille de jeux ne trompent pas... Non, parce que tout le reste de l'environnement bouscule les fondements même du genre. Pour s'en rendre compte, nul besoin de parcourir l'ensemble du jeu, le premier coup d'œil - expert ou non - suffit. Convivialité maximale, graphismes splendides, scénario génial... et musique signée, une fois de plus Jean Baudlot, de quoi damner un saint ou plus difficile encore, convertir un fana d'arcade comme votre serviteur au monde de l'aventure.

Les voyageurs

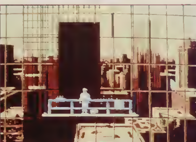
Ils ne voyagent pas dans le temps, mais si l'on en croit certaines rumeurs, ils gravitent le plus souvent dans les hautes sphères du rêve programmé. Ils, ce sont les auteurs de ce qui sera certainement la révolution - une de plus - ludique de l'année : Paul Cuisset et Eric Chahi, respectivement programmeur et graphiste des *Voyageurs du temps*. Après plusieurs années d'expériences tantôt fructueuses, tantôt pas, mais toujours talentueuses, le hasard qui fait si bien les choses ne pouvait faire moins que d'arranger une rencontre entre ces deux petits génies. L'étincelle jaillit en 1988, alors que l'idée générale du jeu - et l'ébauche du programme - a déjà bien mûri dans l'esprit de l'auteur, Paul Cuisset. Depuis, ils y travaillent d'arrache-pied tout en se ménageant des pauses consacrées déjà, eh oui, à une suite éventuelle.



Le héros malgré lui...

Tout débute de nos jours sur une façade de building - vraisemblablement américain - aux vitrages rutilants, et pour cause, vous êtes là pour les





faire reluire . Etonnant, non ? le héros est laveur de carreaux. Comme quoi, tous les chemins mènent à Rome. Il faut avouer que rien en cet instant ne laisse présager de ce qui va suivre, à savoir une aventure qui bouleversera la vie du héros et par conséquent la vôtre.

Après une altercation avec votre big boss due à une simple maladresse, tout se déchaîne... Gag après gag, d'aventure en aventure, du présent au futur en passant par un passé lointain, vous serez amené à combattre la race des Crughons, ennemis jurés de la Terre et de ses habitants. Mais cela, c'est une autre histoire...

4315 après J.C.

La guerre fait rage sur la Terre depuis plus d'un siècle, mais pour la première fois les Terriens doivent faire face à un adversaire tel qu'ils n'en ont jamais rencontré : les Crughons.

Oui, je sais, vous allez m'accuser de compliquer les choses à loisir. Pourtant, je vous assure que tout est d'une surprenante limpidité - lorsqu'on connaît l'histoire. Revenons donc à nos moutons, qui pour l'heure sont des Crughons. Figurez-vous que ces ignobles créatures humanoïdes ne peuvent investir la Terre, tant que le champ magnétique la protégeant d'une telle intrusion est en fonction. Les esprits malins en auront aussitôt déduit que pour couper le champ il faut accéder aux générateurs, que pour y accéder il faut couper le champ, etc. Bref, les Crughons n'ont plus qu'à aller se faire voir ailleurs.. sauf, sauf s'ils ont la possibilité de voyager dans le temps et d'aller miner l'emplacement des générateurs de champ, avant même leur installation.

Et comme par hasard, l'une des époques visitées dans ce but par nos ennemis est contemporaine de notre héros. Comme par hasard encore, le QG des forces crughones se trouve justement situé dans le building que vos petites mains s'évertuent à faire briller de tous ces feux .. Stop, je n'irai pas plus loin ! Après tout ce n'est pas un test, non mais ! Un peu de mystère que diable ..

Début prometteur

Allez, moi qui suis d'ordinaire plutôt avare de superlatifs, j'irai bien jusqu'à dire que pour un début dans un nouveau domaine, on peut difficilement faire mieux. Pas un raté, pas même une faute de mauvais goût et le tout in french in the text . que demande le peuple, sinon la suite et vite !

G.B.



INTERVIEW GARY BRACEY

Batman, Elliot, Ivanhoé et les autres

L'esprit toujours en alerte et les sens éveillés, les enquêteurs de Micro News ont réussi à mettre la main sur Gary Bracey lors de son passage à Paris. Cet homme n'est pas encore connu du grand public, mais sa position de software manager d'Ocean nous le rend déjà beaucoup moins étranger.

Micro News : Robocop, premier au hit-parade anglais durant trente-quatre semaines, ça donne des ailes ?

Gary Bracey : C'est naturellement une très bonne chose pour nous, mais pour moi le soft ne me concerne plus après sa sortie. Je suis, par mon travail, toujours projeté dans l'avenir, je nage dans les softs en préparation ou en instance de sortie.

MN : Justement, comment se présente l'après-Robocop ?

GB : Il y a pas mal de bonnes choses en préparation, pour le moment nous mettons la dernière main à Batman.

MN : C'est la troisième livraison que vous nous annoncez là !

GB : Il y a eu d'autres Batman avant, mais celui-là sera différent. Nous y avons apporté beaucoup de modifications, par exemple pour tourner à grande vitesse dans les rues de Gotham City, des cordes surgissent des ailes de la Batmobile et s'enroulent autour des poteaux à l'angle des rues. Ça permet à Batman d'effectuer des virages à 90°. Evidemment, le joueur devra choisir le moment exact pour projeter la corde, sinon il s'enroule autour du poteau si c'est trop court ou s'écrase sur l'immeuble d'en face si c'est trop long.

MN : Ça promet pas mal de scènes mouvementées. Et le Joker dans tout ça ?

GB : Naturellement, il est présent pendant le jeu jusqu'à la confrontation finale du dernier tableau.

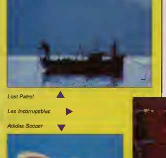
MN : Vous avez d'autres choses en stock ?

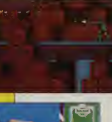
GB : Oui, pas mal de softs dont *Lost Patrol*, une aventure graphique digne des productions hollywoodiennes. C'est l'histoire d'une patrouille américaine perdue en plein terrain ennemi pendant la guerre du Vietnam. Le but du jeu est de regagner les bases amies sans trop de dégâts, car le terrain est parsemé de pièges plus sadiques les uns que les autres, sans oublier les redoutables soldats vietcongs. Toujours en préparation, nous avons *Les Incorruptibles*, un jeu d'arcade assez amusant. Ça se passe pendant la prohibition, vous devez arrêter les activités néfastes d'une bande de gangsters. C'est évidemment inspiré de la célèbre série télé. Il y a aussi *Ivanhoé* : il faut délivrer le roi Richard des griffes d'un sorcier à la solde du prince Jean. Enfin, pour les fans de Platini, nous avons *Adidas Soccer* qui permettra de gérer une équipe de foot et de diriger les joueurs sur le terrain.

MN : C'est prévu pour quand, toutes ces merveilles ?

GB : Nous n'avons pas de dates précises, disons les mois à venir. J'ai gardé le meilleur pour la fin, c'est un simulateur de vol qui sera sans doute meilleur que *Falcon*. Le concept est simple : un chasseur du futur, *Retaliator F29*, basé sur une technologie existante. Le designer a passé deux mois aux USA pour collecter des informations. Voilà, vous en savez autant que moi.

M.K.





Lost Patrol ▲

Les Incorruptibles ▶

Adidas Soccer ▼


LORICIEL
PRESENTE
SIMULATION
hits
3 BESTS DANS UN SUPERBE COFFRET !
SPACE RACER
MACH 3
turbo cup
TILT D'OR CANAL+
ECRANS ATARI
ANDROS
LORICIEL
81, rue de la Process
2500 RUEIL MALMAISO
47 52 18 18 TELEX 631 748 I



RED HEAT

Salade russe pour Schwarzy

Nom d'une boule de sprites siliconés, Schwarzy le grand a encore pris du muscle ! Depuis Conan le Barbare, notre adepte de la gonflette en a expédié au tapis des brutes épaisses, des cloportes de la pire espèce, des dégénérés de tous pays ! Ce vengeur, aux muscles saillants comme des roquettes, a toujours payé de sa personne pour défendre les valeurs fondatrices de nos démocraties occidentales. Et bien aujourd'hui Schwarzenegger, surnommé le petit Arnold, retourne sa veste et passe à l'Est sous les traits d'un flic moscovite aux prises avec des dealers. Car au pays des Soviets, la dope remplace bien souvent la vodka au "topovski" des paradis articiels. Le capitaine Ivan Danko (c'est mieux qu' Arnoldsky Schwarzenegerrov), est investi par l'état soviétique d'une mission de la plus haute importance : mettre fin au trafic de drogue sur les terres de la mère-patrie. Voici le point de départ de **Red heat**. Pour ceux qui n'auraient pas vu le film - en français Double Détente - j'arrête là l'histoire, je sais c'est insoutenable mais quel suspense.

Le scénario du logiciel adapté par Océan est basé sur celui du film et Arnold, tout au long des quatre tableaux, va user et abuser de sa force pour venir à bout de l'infâme Viktor Rostavili, le tsar de la coke. C'est surprenant de réalisme, Schwarzenegger himself se bat sur votre écran. Faire rentrer la musculature du bonhomme dans une disquette, c'est un exploit ! Les différents tableaux sont tous très stimulants et des intermèdes-arcade viennent fort à propos regonfler notre héros. Ne résistez pas au plaisir de voir Monsieur Muscle mettre une tête à un clone de Stallone. Ça vaut son pesant de biscottos garantis sans matière grise.

Tout va très vite, pas de répit pour Schwarzy. A peine a-t-il flanqué au tapis un de ces dangereux criminels qu'une vague de dealers encore plus coriaces - parfois armés de pierres ou de flingues - vient lui mettre les nerfs à vif. Comme il est du genre "je cogne d'abord ensuite on discute", vous imaginez le carnage.

Ça n'arrête pas, l'action se déroule en continu selon un scrolling horizontal au format cinémascope et en musclo-vision. Dans le premier tableau vous êtes plongé dans la douceur slave d'un sauna, tout paraît calme. Pourtant vous allez suer sang et eau, vos kilos vont fondre sur le champ si vous ne venez pas à bout rapidement de cette cohorte de dealers. Pas de quartier, foncez à toute vapeur. Méfiez-vous des nombreux pièges et préférez les coups de tête à vos poings, de multiples bonus vont vous aider à triompher de ces cancrelats aux yeux exorbités. Une fois votre sudation terminée, ne croyez pas pour autant que la partie soit gagnée. Dans un décor enneigé, la baston reprend de plus belle. S'il n'y avait pas ces types aux tronches patibulaires, on se serait cru la veille de Noël : bing, bang, boules de neige et coups de boules.

Une fois réglé l'épisode soviétique, le super flic aux gros bras va goûter aux joies du monde capitaliste. Dans une clinique privée, il découvre les dernières techniques chirurgicales modernes. Des infirmières - résultat d'un accouplement entre un déménageur et un travesti brésilien - lui crachent dessus, l'agressent à coups de seringue, sans compter les malfrats qui tirent dans tous les sens. Attention à votre santé, remessez impérativement tout ce qui vous tombe sous la main, c'est votre unique assurance-vie.

Ce soft est très prenant, les séquences-bonus bien réalisées, et seule la pratique forcenée du joystick vous permettra de venir à bout de vos adversaires.

Deux disquettes Océan pour Atari ST. Disponible sur Amstrad CPC, C64, compatibles PC et Amiga.

J.-P.L.



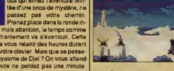


LEGEND OF DJEL

Djel...là-bas

Vous qui aimez l'aventure teintée d'une once de mystère, ne passez pas votre chemin. Prenez place dans la ronde infernale, mais attention, le temps comme par enchantement va s'évanouir. Cette quête va vous retenir des heures durant devant votre clavier. Mais que se passe-t-il au royaume de Djel ? On vous attend là-bas, vite ne perdez pas une minute. Découvrons ensemble cette légende mystérieuse qui conte la plus terrible des épreuves que subirent les terres anciennes.

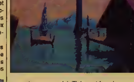
Djel le magicien est fils de Hokram et de Esabelle, tous deux sorciers respectés. Son enfance baigna dans la magie et les sortilèges, il devint rapidement très puissant. Adolescent, il transformait son image à volonté et connaissait de nombreux remèdes et philtres. Son père, estimant que le temps était venu, lui forgea une statue à tête d'aigle et le dota d'un pouvoir étonnant. Elle permettait à Djel de voyager à travers son royaume sous la forme d'un esprit. Que de découvertes, jamais il n'avait imaginé une telle variété de paysages, une telle richesse ! Il apprit à connaître d'autres magiciens. Azeulisse du pays des cent contrées, Théros riche et puissant et Kal le miséraux. Son guide Petroy l'initia aux dangers et aux délices de la connaissance. Son apprentissage terminé, il devint Djel le magicien.



C'est alors que le manteau noir de la mort recouvrit brutalement ses parents. Des calamités effroyables s'abattirent sur le pays : misère, pillage des récoltes et dénatalité chronique. Les habitants accusèrent Djel de tous ces maux, mais rapidement ils s'aperçurent que ces fléaux avaient une autre origine et ils implorèrent son aide.

Au début du jeu, vous êtes seul dans votre antre, sorte de demeure où l'étrange côtoie le surnaturel. C'est d'ici que vous allez sauver vos contrées dévastées, vous y parviendrez grâce à la carte ensorcelée qui vous guidera. Inspectez attentivement votre refuge, vous y découvrirez des statuettes magiques, des alambics, un hibou qui hulule pour vous avertir de la venue d'un(e) intrus, un labo secret, un bocal source de votre mémoire; tous ces éléments ont une importance capitale pour le bon déroulement de votre aventure. Toutes vos actions s'effectuent à la souris et il suffit de cliquer sur les différents objets.

Vos premiers pas vont vous conduire dans le pays des rivières de feu, le maître des lieux, caché dans une grotte, vous fournira un précieux renseignement concernant la fille d'Azeulisse. Par la même occasion un pouvoir vous sera donné par le génie du volcan, ça peut toujours servir. Après chaque voyage, revenez chez vous et faites le point des informations récoltées. La carte magique vous renseignera en permanence sur les mondes à explorer. Grâce aux statuettes vous pourrez accéder directement aux repaires des trois autres sorciers. Chacun d'entre eux vous somme de résoudre une énigme afin de sauver votre royaume : retrouver la fille d'Azeulisse, fabriquer



une potion pour guérir Théros et fournir de l'or à Kal. Votre tâche est vaste et complexe. Non seulement vous devrez partir à la découverte de continents inconnus, mais aussi affronter des personnages pas toujours sympathiques. L'originalité de la Légende de Djel vient de cet équilibre entre l'aventure et l'action. Lors de certaines rencontres vous devrez combattre, au choix, par la force ou par l'esprit. Cet affrontement donne lieu à deux jeux superbement réalisés qui mélangent agréablement réflexe et stratégie. Les écrans sont tous superbes, les graphismes sont bouleversants de beauté et de finesse. Les bruitages, très étranges, contribuent à vous transporter dans ce monde envoûtant. A noter l'excellente notice qui accompagne le jeu, c'est rare, alors bravo. Beaucoup, beaucoup d'autres surprises vous attendent et si le charme n'opère pas, que je sois transformé en chauve-souris !

Disquettes Tomahawk pour Atari ST. Egalement sur Amiga et compatibles PC.

J.-P.L.



DARK SIDE

Dédé, mate la 3D !

Dans un futur proche, les derniers descendants de la race humaine ont fui sur une autre planète, Evath. Le calme règne depuis des années, les satellites de surveillance sont muets, rien ne trouble cette paix céleste. Un mystérieux message arrive sur le central du commandement chargé de la sécurité. Aussi incroyable que cela puisse paraître une forme de vie a été repérée sur la face cachée de Tricuspide (une des lunes de la planète). Cette partie de l'astre est classée zone interdite et vos ennemis, les Ketars, ne peuvent pas s'y rendre sous peine de représailles sanglantes. Le mystère s'épaissit lorsque vous détectez la présence d'un vaisseau dans cette région. Une invasion serait-elle en préparation ? Le doute n'est plus permis lorsqu'une des caméras retransmet les images d'une complexe machine de guerre. Vous devez réagir et vite. Votre personnage va atterrir dans cette immensité, sa mission : détruire cet engin de destruction.

Le scénario ressemble beaucoup à celui de *Driller*. La réalisation technique est excellente, la 3D fantastique et très fluide, rien à redire. Pour détruire les installations vous devrez faire un plan précis car la surface à explorer est immense. Vos premiers pas sur la lune risquent d'être des fiascos. Il faut une longue période d'adaptation avant de pénétrer réellement dans le jeu. Au début c'est l'angoisse mais la beauté et l'étrangeté des rencontres vous poussent à replonger immédiatement dans cet univers passionnant. A peine aurez-vous posé un pied sur le satellite naturel qu'un tank ("plexor" en ketar) vous attaque. Heureusement vous êtes équipé de super-lasers qui vont faire exploser cet importun. Un hangar est visible au loin, ouvrez-en la porte d'un tir bien ajusté, il s'agit d'une grande surface. Si vous manquez de carburant, des colonnes rouges vous aideront, des armes sont à votre disposition. Faites le plein. Avant de sortir, inspectez bien ce mégastore, un passage s'y trouve, vous devrez juste vous baisser pour y accéder. Ensuite, à vous de découvrir le meilleur moyen de vaincre les forces obscures. Que la force soit avec vous !

Disquette MicroStatus pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga.

J.-P.L.

SAVAGE

Rugir de plaisir

Savage est un type qui aime bien se fendre la gueule, d'ailleurs il ne sort jamais sans hache. L'objet est un peu encombrant (la marque Opinel ayant abandonné son projet d'un modèle de poche) mais d'une efficacité redoutable. Comme un forcené, notre roi du tranchant va se laisser aller à ses bas instincts. Il coupe, tranche, décapite sans répit tout ce qui lui tombe sous la main. Ça passe ou ça casse, en l'occurence ça hache à tout va. La raison de cette haine ravageuse est la suivante, notre héros va s'enquérir de l'état de santé de sa belle, retenue prisonnière par le gardien noir. Rien que d'imaginer sa mie à la merci de ce saigneur, ça le rend dingue. Ah ! l'amour, l'amour... lui donne des ailes, chaud devant. Les muscles à fleur de peau, sa fidèle fendeuse de crâne à la ceinture il se précipite au secours de sa tendre moitié. Dans un dédale peuplé de créatures de toutes sortes il applique le théorème : "tout corps haché menu subit une poussée de haut en bas égale à dix fois le poids d'une hache moyenne". L'effet est radical et ça tombe comme des mouches dès le premier tableau. Malgré sa force brutale Savage devra récupérer des points d'énergie et de force et autres potions bénéfiques avant d'affronter le monstre final, un drôle de serpent très dangereux. Cette épreuve surmontée, vous voici dans la vallée de la mort, vous devrez éviter d'étranges monolithes à la langue rouge et pendante, beurk. Si vous avez survécu à toutes ces épreuves, retournez donc au château car votre bien-aimée y est cloîtrée à vie. Cet ultime combat est le plus réussi car vous allez revêtir l'aspect d'un aigle afin de sauver votre dulcinée et reconquérir vos pouvoirs magiques. Une multitude de pièges, de monstres de pierres et un Lucifer rouge sang vont tout mettre en œuvre pour vous réduire à l'état de légume. Votre courage, votre audace auront raison de toute cette vermine et vous retrouverez enfin l'élue de votre cœur (saignante ou à point). De beaux graphismes, une bonne animation, une difficulté croissante font que l'on quitte ce jeu à regret, à moi ça me fend le cœur. Non monsieur Savage, c'était pour rire, arrêtez, au secours !

Disquettes Firebird pour Atari ST. Egalement sur Amiga, Amstrad CPC et C64.

J.-P.L.




FIREBIRD
RICK DANGEROUS



3D POOL

C'est du billard

Les yeux rivés sur la petite boule blanche, vous regardez, évaluez, calculez la meilleure trajectoire vers le trou. C'est votre dernière chance de battre le terrible Maltesse Joe, vous le savez et il le sait... Aux alentours, les joueurs ont délaissé leurs tables, un silence aussi suffocant que la chaleur ambiante paralyse vos capacités. Soudain le coup part, le bruit de boules qui s'entrechoquent fait sursauter l'assistance ; plus rien ne peut les arrêter. Vous les suivez du regard et votre visage s'éclaire du sourire du vainqueur : vous venez de battre le champion en titre. Une clameur d'admiration s'élève dans l'assistance. Fini de rêvasser et entraînez-vous si vous voulez un jour battre Maltesse Joe. Vous avez bien compris, c'est de billard dont il s'agit. Après *Billard Simulator* nous pensions avoir tout vu, tout connu. Que nenni ! chers lecteurs, détrompez-vous, il existe mieux. Quand vous aurez chargé *3D Pool*, un tableau vous permettra de choisir les options que l'on trouve dans tout jeu digne de ce nom : un ou deux joueurs, choix des partenaires représentés par l'ordinateur, démo ou tournois, etc. Jusque-là le jeu ne présente pas une originalité fulgurante. Comme tous les sports de précision, le billard est un jeu où le toucher et les effets subtils font appel à beaucoup de maîtrise visuelle. C'est précisément ce dont souffrent les différents simulateurs de billard connus jusqu'à présent : ils n'offrent pas la possibilité de tourner autour de la table, ce qui permet de mieux évaluer les positions et les distances. Eh bien avec *3D Pool* ces problèmes ne sont plus que des souvenirs lointains, car à l'aide de la souris ou des flèches du menu vous pouvez, à loisir, tourner autour de la table. Les boules se déplacent dans une perspective d'un réalisme saisissant et vos coups gagnent en précision et en finesse.

Le graphisme et les bruitages sont bien faits et l'intérêt du jeu est rehaussé par la brochette de personnages à battre. Alors à vos boules !

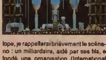
Disquette Firebird pour Amiga, existe aussi pour Atari ST et Amstrad CPC.

M.K.



THUNDERBIRDS

Souvenirs, souvenirs...



Ah ! les mercredi après-midi chez Mémé, le goûter, la promenade au square et la télé... Les souvenirs, c'est comme les moules mayonnaise qu'on vous sert dans les resto-routes, à la moindre sollicitation ça remonte !

Si comme moi vous regardiez la télé à l'époque où Dorothée n'était encore qu'un bébé inoffensif, vous vous souvenez sans doute de *Thunderbirds*, cette superbe série pleine d'imagination mettant en scène des marionnettes.

Tandis que sort dans les vidéo-clubs une cassette regroupant quelques épisodes, Grandslam a la bonne idée d'éditer pour la plupart des machines du marché un logiciel inspiré de la série. Pour les plus jeunes d'entre vous qui ne connaissent pas les *Thunderbirds* et la fameuse Lady Pénélope, je rappellerai brièvement le scénario : un milliardaire, aidé par ses fils, a fondé une organisation (International Rescue) qui, grâce à un équipement ultra-sophistiqué, porte secours aux personnes en danger partout dans le monde.

Le logiciel vous propose quatre missions de difficulté croissante, liées entre elles par un bon scénario.

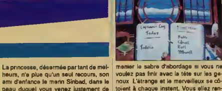
Dans la première mission, Alan et Brains (le scientifique aux lunettes quintuple foyer) descendent au fond d'une mine inondée pour tenter de sauver deux ouvriers. Avant de partir, chacun des personnages doit choisir deux objets parmi les six qui lui sont proposés.

Vous dirigez alternativement un des deux personnages : Brian va tout d'abord tenter de trouver de quoi réparer la pompe qui permettra de stopper l'inondation, puis Alan explorera les profondeurs de la mine. La difficulté consiste à trouver les objets utiles, mais surtout à les avoir sous la main au bon moment, ce qui se traduit par un casse-tête, d'autant plus que votre temps est limité. Même si le jeu n'est pas des plus originaux, le plaisir de retrouver les héros et l'ambiance de la série donnent à ce logiciel le charme des bonnes choses d'antan.



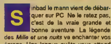
Disquette Grandslam pour Amiga et Atari ST. Egalement sur CPC, C64, MSX et Spectrum.

M.L.



SINBAD...

Super babouches



Sinbad le marin vient de débarquer sur PC. Ne le ratez pas, c'est de la vraie grande et bonne aventure. La légende des *Mille et une nuits* va enchanter vos écrans. Une longue quête vous attend

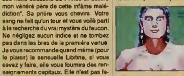


pour vaincre le Prince Noir, votre ennemi juré. Abordons sans attendre les rivages magiques de la cité de Dameron.

Aux confins de l'Asie, dans un pays où règne la paix, bordé par de nombreuses mers, vit un peuple en parfaite harmonie. A la tête de ce royaume, le Calife, seigneur tout puissant, dont l'âge vénérable laisse présager le pire. Sa fille, la princesse Sylphani, veille au grain.

En ce jour maudit des dieux, un cri strident retentit à travers le palais. Par quelle sombre malédiction le seigneur des lieux a-t-il été transformé en faucon ? Nul ne le sait. Mais des profondeurs de la terre résonne le nom du tristement célèbre Camaral, le Prince Noir. Tous les devins et guérisseurs de la contrée ne parviennent pas à conjurer le sort.

La princesse, désarmée par tant de malheurs, n'a plus qu'un seul recours, son ami d'enfance le marin Sinbad, dans la peau duquel vous venez justement de vous glisser... Elle implore : "Sauve-nous des noirs desseins du Prince et délivre mon vénéré père de cette infâme malédiction". Sa prière vous chavire. Votre sang ne fait qu'un tour et vous voilà parti à la recherche du vrai mystère du faucon. Ne négligez aucun indice et ne tombez pas dans les bras de la première venue. Je vous recommande quand même (pour le plaisir) la sensuelle Libitine, si vous savez y faire, elle vous fournira des renseignements capitaux. Elle n'est pas fa-





rouche, alors ne laissez pas passer une occase pareille ! Sachez quand même que sous son apparence de femme fatale, c'est une sorcière de la plus redoutable espèce, un vrai danger public !

Vous devrez explorer différents lieux et vous méfier des pirates pendant vos escales terrestres car ils essaieront d'attaquer votre vaisseau, le Sabaralus, ne traînez donc pas trop. Des squelettes sortis tout droit de *Jason et les Argonautes* (merci au magicien Ray Harryheussen) risquent également de vous empoisonner la vie. Apprenez rapidement à manier le sabre d'abordage si vous ne voulez pas finir avec la tête sur les genoux. L'étrange et le merveilleux se côtoient à chaque instant. Vous allez rencontrer Iris la bohémienne, vous la connaissez depuis votre plus tendre enfance,

elle vous sera d'un grand secours. Au hasard de vos aventures, un génie protecteur vous sauvera la vie plus d'une fois. Quant au shaman, alchimiste de son état, lui seul peut conjurer le sort qui accable le Calife. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : des ptéranoxos affamés (oiseaux monstrueux que vous devrez tuer avec votre arc et seulement huit flèches)

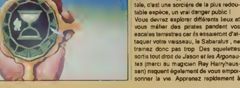


et un cyclope qui a le mauvais oeil... Des séquences de combats et d'arcade viennent enrichir le côté stratégique et ludique du jeu. La carte que vous portez à la ceinture sera un de vos principaux atouts. Grâce à elle, vous pouvez à tout moment faire le point sur votre progression et commander à vos armées.

La richesse et la beauté de ce jeu vont vous faire passer mille et une nuits blanches sur l'océan bleu de Dameron..

Disquette Cinemaware pour PC et compatibles. Existe déjà sur ST et Amiga.

J.-P.L.



GRETZKY HOCKEY

Micro News on ice

Tout commence par une superbe présentation : tandis que le public s'installe sur les gradins de la patinoire, Wayne Gretzky, le célèbre (eh bon ?) champion de hockey, surgit sur la glace et, d'un puissant coup de crosse, propulse le palet droit sur nous. Le palet démolit l'écran du moniteur et poursuit sa course à travers la salle de rédaction... bilan : deux blessés légers et un blessé grave, pépé Rétro, qui a avalé le palet puis, peu à peu, l'écran se reconstitue. Ouf !

Un menu s'affiche, permettant de faire varier un nombre impressionnant de paramètres : de la taille du curseur à la couleur des maillots, en passant par les caractéristiques personnelles de chaque joueur de l'équipe, ou la possibilité de "bousculer" l'adversaire.

Nous entrons les noms de toute l'équipe de Micro News et nous voilà sur la glace ! Dès que pépé Retro aura recraché le palet, la partie pourra commencer.

Les joueurs sont faciles à manoeuvrer et les passes s'effectuent sans problème. On peut utiliser le joystick, mais le mieux est de jouer avec deux souris (non, non, pas des filles, mais des souris électroniques ! Quoique...) Entre deux actions, on peut remplacer les joueurs fatigués par des troupes fraîches. Les plus belles actions peuvent être revues au ralenti, avec arrêt sur image ou retour en arrière s'il vous plait !

Les gesticulations de l'arbitre et les meilleurs moments du match sont projetés sur écran géant, et la surface de la patinoire, vierge au début de la partie (mais avec Eric Satyre dans nos rangs, ça ne saurait durer...) se couvre peu à peu des traces de patins des joueurs.

Bref, une excellente simulation de hockey sur glaçons.

Ce logiciel réussit à concilier parfaitement le réalisme et la facilité d'utilisation, ce qui ravira les amateurs de vrai hockey, mais aussi les autres.

Disquette Bethesda Softworks pour Amiga.

M.L

STAR COMMAND

Aventure galactique

Dans un futur lointain et en un temps indéterminé, la Terre n'existe plus que dans les souvenirs des descendants des derniers hommes à avoir habité la planète bleue. Concentrée dans une partie de la galaxie, la race humaine en est réduite à se défendre des agressions extérieures de créatures belliqueuses et destructrices. Le commandement unifié du "Triangle" (formé par les trois bases sidérales) fait face à la situation avec les moyens du bord : en plus des missions de défense, les vaisseaux de guerre se voient assigner des missions inhabituelles telles que l'escorte et la protection des convois de marchandises.

Chaque année de nouvelles recrues, à peine entraînées et médiocrement équipées sont lancées dans la bataille.

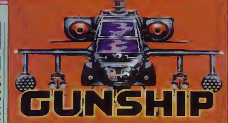
C'est précisément à ce point de l'histoire que vous intervenez. Vous disposez d'une certaine somme d'argent pour constituer une équipe de huit personnes, l'armer et acheter un vaisseau. Il est inutile de dire que la somme en question ne vous permettra pas d'avoir les derniers modèles d'appareils de combats équipés des dernières options, ni d'acheter les pistolets laser les plus sophistiqués. Vous aurez tout juste de quoi armer convenablement vos hommes et le vaisseau. Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu vous pourrez grâce à des transactions ou à des missions réussies collecter de la fraîche pour vos menus besoins.

Comme tout jeu de simulation spatiale, Star Command vous offre toutes les possibilités de vivre des aventures excitantes : une foule de planètes à découvrir, des dizaines de missions à accomplir et surtout des créatures bizarres par wagons entiers à détruire. Le graphisme ne présente pas un intérêt de premier ordre. En revanche le jeu en lui-même est captivant, il vous clouera certainement pendant des heures devant votre ordinateur. Pour ceux qui n'ont pas que ça à faire, une option leur permet de sauvegarder la partie en cours. Avant de finir : évitez de tomber en panne de carburant entre deux bases sidérales, ça fait mauvais effet et ça coûte très cher.

3 disquettes SSI pour ST. Existe aussi pour PC et compatibles.

M.K.


FIREBIRD
Mr.HELI
En 2999, un savant fou appelé "MUDDY" et ses partisans ont envahi une planète riche en végétaux et en eau. Avec son intelligence démoniaque et ses pouvoirs psychiques, Muddy a détruit l'equilibre délicat de la nature.
Votre mission est de sauver la planète. Vous devez assainir les zones, incluant des îles flottantes vertes, des lits de rochers mobiles . . .
Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.
Mr. Heli est disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.
Licence de IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. Tous droits reserve.
MICROPROSE FRANCE; 6/8, RUE DE MILAN - 75009 PARIS – TEL: 45 26 44 14



GUNSHIP

Apocalypse now !



ui, oui, je sais bien qu'un simulateur de vol n'est pas un shoot'em up et qu'il faut bien lire la notice avant de tenter le moindre décollage. Mais une fois de plus, je n'ai pu résister ! C'est peut-être à cause de la superbe présentation du début : l'hélico s'élève peu à peu jusqu'au centre



de l'écran, puis ses mitrailleuses se mettent à cracher des flammes et à écrire le titre avec, en fond sonore, "la chevauchée des Walkyries" de Wagner jouée par des guitares électriques genre heavy metal.

Je défie tous ceux d'entre vous qui ont vu "Apocalypse now" de résister à cet appel au meurtre plus de deux minutes !

Après un coup d'œil plus que rapide sur le manuel, je saute sur les commandes de l'Apache AH-64 et, en appuyant sur toutes les touches à la fois, je finis par enclencher le rotor sans trop savoir comment.

Ça y est ! le monstre décolle lentement, je survole des montagnes, des routes et des rivières avec la grâce d'un hippopotame unijambiste. Mais déjà j'aperçois l'ennemi ! Je pique directement sur un tank en pressant le bouton rouge du joystick, on s'y croirait ! Les missiles partent tandis que l'ordinateur de bord me signale un message radio. Je ne sais comment faire pour le capter mais peu importe puisque le tank vient d'exploser sous mes yeux. Victoire ! Très fier de moi, je tente d'atterrir derrière une colline. Le choc est violent mais je suis toujours vivant. Puis c'est le compte-rendu de ma mission, le résultat n'est pas brillant : l'hélico est en miettes, mon score est négatif, aucun des objectifs n'est atteint et... l'ennemi me remercie de ma collaboration !

Le tank que j'ai descendu tout à l'heure était en fait un allié et le message radio qu'il m'envoyait désespérément aurait dû me permettre de l'identifier. Mon aventure se termine par une superbe image où l'on me voit au cœur de la nouvelle mission qui m'a été confiée : l'épluchage des pommes de terre ennemies !

Après ça, une seule chose à faire : lire la notice. La bougresse est plus épaisse qu'une plaisanterie de Benny Hill (est-ce possible ?), mais on peut parfaitement se contenter de ne lire que les chapitres les plus utiles (ceux concernant les caractéristiques des engins rencontrés ou l'aérodynamisme de l'hélicoptère sont réservés aux lecteurs qui envisagent sérieusement une carrière dans l'armée), d'autant plus que la boîte contient un cache que l'on place sur le clavier et qui rappelle les fonctions des touches. *Gunship* n'est pas seulement un simulateur de vol car il vous fait vivre également les différentes phases qui précèdent et suivent le vol.

Vous choisissez votre pilote, le lieu de sa mission, votre armement, et vous pouvez même vous faire porter pâle si vous jugez la mission trop dangereuse.

Le graphisme en surfaces pleines est agréable et le décor défile sous vos yeux sans à-coup, donnant une bonne impression de réalisme. On s'habitue très vite à l'utilisation des nombreuses commandes bien que les concepteurs du programme semblent n'avoir oublié aucun détail du fonctionnement de l'Apache AH-64A.

Tout y est ! le radar, l'altimètre, les jauges, le compas, la radio, l'horizon artificiel, le brouilleur de radar... il ne manque plus que le porte-clés en forme de nounours accroché au rétroviseur.

Les missions qui vous sont proposées se déroulent aux Etats-Unis, en Asie du sud-est, en Amérique centrale, en Europe de l'ouest, ou... au Moyen-Orient (ah le plaisir d'un raid nocturne sur Téhéran ou Tripoli !).



L'équipement de l'ennemi et vos objectifs varient en fonction de chaque mission mais le sergent-major vous donne de précieux conseils avant chaque vol. *Gunship* est donc un simulateur très complet ; les puristes regretteront sans doute l'absence de bombes au napalm mais le reste est parfait.

Disquette Microprose pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST, C64 et compatibles PC.

M.L.

TINTIN SUR LA LUNE

Atmosphère, atmosphère...



intin est enfin lé Mille milliards de sabords, le gouvernail de cette fichue fusée est rouillé et une pluie de météorites vous fonce dessus. Sabotage !

Pour les inconditionnels de Tintin ce qui va suivre peut paraître superflu, pourtant quelle noble cause que d'aider (c'est ma BA mensuelle !) les jeunes générations, abreuvées de dessins animés japonais, á découvrir ce géant de la BD. Le jeu s'inspire des deux albums *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* , célèbres grâce é cette formidable intuition qui permit é Hergé d'imaginer, avant que cela n'arrive, le premier pas de l'homme sur la Lune

Quelque part en Syldavie, plus précisément é Sbrojd, le décollage du premier vaisseau lunaire est imminent. A son bord, notre célébre reporter, son fidéle compagnon Milou, le Capitaine Haddock, le professeur Tournesol et Wolf l'ingénieur de vol. L'aire de lancement se vide soudain, le compte-é-rebours est commencé, zéro, fire ! Dans un bruit de tonnerre nos amis quittent la Terre Cette séquence fait réellement penser é un dessin animé ! C'est splendide ! L'animation et la beauté des graphismes sont époustouflants. Que c'est beau, que dis-je, émouvant Si, si .

Nos intrépides aventuriers doivent, avant d'alunir, mener á bien toute une série d'épreuves. A peine sortis de l'atmosphére, les ennuis commencent, leur trajectoire a dû être mal calculée car ils se trouvent pris dans un champ d'astéroides que vous devrez éviter en interceptant au passage des boules jaunes (remplies d'énergie) et des rouges (pour changer de niveau) Pas facile au départ, les déplacements de l'engin sont surprenants Evitez de vous disperser et restez sur un seul côté de l'écran. Une fois cette cueillette accomplie, vous voilá á l'intérieur de la fusée Ça n'a pas l'air de tourner rond, un étrange tic-tac vous intrigue et des incendies mystérieux se déclenchent un peu partout. Bon sang mais c'est bien sûr, un traitre s'est glissé parmi l'équipage ! Le colonel Jorgen, c'est lui qui a tout manigancé Vite au travail, il faut désamorcer la ou les bombes et éteindre les feux criminels. Heureusement, le bâtiment dispose de nombreux extincteurs disséminés dans les différentes soutes. Vous devrez également délivrer vos compagnons retenus prisonniers et neutraliser l'infâme colonel Sur le côté gauche de l'écran, vous découvrirez des indications précieuses, vous saurez s'il reste des bombes, si vos amis sont libres, etc. Une option vous permet de flotter en état d'apesanteur, pas facile é maîtriser mais plaisir garanti

Le futur de l'humanité est entre vos mains. Quatre niveaux de difficulté croissante vont ainsi requérir tout votre sang-froid et votre perspicacité. Enfin, si vous sortez vainqueur de toutes ces embûches, vous pourrez poser en douceur (si possible) votre engin sur notre bon vieux satellite Tintin foulera, grâce é vous, le sol de l'astre de la nuit, le pied léger Admirez le clair de Terre, on s'y croirait Tintin, reviens-nous vite dans de nouvelles aventures, on en redemande !

Disquettes Infogrames pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga et prochainement sur Amstrad CPC.

J.-P.L.

XYBOTS

Dur comme le rock

Bien connu des accros de jeux de bar, *Xybots* est un jeu d'arcade qui a déclenché les passions. Il était difficile d'imaginer un jour sa conversion sur nos micros familiers, eh bien c'est chose faite et bien faite ! Mais projetons-nous dans le futur, quelque part dans l'immensité du cosmos, au moment où l'espoir de l'humanité semble s'être évaporé dans un trou noir. Les Xybots ont pris possession d'une immense cité souterraine, ils espèrent ainsi contrôler l'ensemble des installations terriennes. Leur plan marche à merveille, ils occupent depuis des jours le complexe, rien ne pourra les en déloger. Les forces terrestres sont affaiblies après de longues années de batailles à travers la galaxie. Le haut commandement, conscient de la gravité du danger, fait appel au Major Rock Hardy et au Capitaine Ace Gunn. Ce sont deux spécialistes des missions réputées impossibles et ils devront utiliser toute leur force et leur intelligence pour triompher.

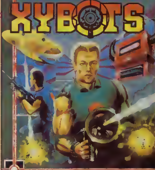
Après un atterrissage sans encombre, notre duo de choc s'engouffre dans l'incroyable installation infestée de robots. Vous allez diriger leurs pas dans ce dédale. Le jeu à deux est passionnant et peut-être plus facile, mais si vous êtes seul, n'ayez pas d'inquiétude il est également très prenant. Nos futurs héros, armes au poing, se frayent un chemin dans ce labyrinthe truffé d'ennemis en tout genre. Ça pullule ! Des monstres métalliques vous font l'honneur de quelques jets de rayon laser bien servis entre les deux yeux. Ne perdez pas de temps avec ce menu fretin, d'autres bestioles plus coriaces vous attendent. Au fur et à mesure de votre progression le nombre et la force de vos ennemis augmentent. Des robots rouges et des soucoupes virevoltantes sont parmi les plus redoutables. Soyez très prudent car cette armada est capable de vous tendre des embuscades. Ne restez jamais dos à un corridor et surveillez attentivement tous leurs déplacements. Ils sont très forts dans l'art du cache-cache meurtrier. L'écran de jeu est divisé en deux, vous permettant de suivre votre progression et celle de votre compagnon. La partie supérieure représente votre tableau de bord : radar, énergie, armes, clefs, argent, etc.

Vous apprendrez vite à éviter les dangers qui vous guettent et les trois premiers niveaux ne devraient pas vous poser trop de problèmes. De nombreux objets sont à ramasser : de l'argent (pour acheter des armes et autres bonus dans le magasin accessible à chaque niveau), des clefs (indispensables pour accéder à certains passages bloqués), des pastilles (fortement recommandées car les batailles sont terribles et réclament beaucoup d'énergie). Une fois un étage nettoyé, vous pouvez en toute quiétude faire vos courses. Des armes ultra-sophistiquées à la puissance de feu dévastatrice ainsi qu'une plus grande vitesse sont à votre disposition, moyennant finance évidemment. Il y a même une carte de cet enfer !

Les graphismes sont bons, le territoire à pacifier immense, les animations bien réalisées et l'interaction entre arcade et stratégie apporte un plus à ce très bon jeu. Enfer et tuyau de plomb ! je vous quitte, le maître des Xybots me propose un duel... Arghhhh !

Disquettes Tengen pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC, C64, Spectrum.

J.-P.L.














WEIRD DREAMS
SHOT

CHARIOTS OF WRATH

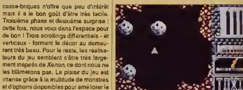
Les chariots de feu...



Premier logiciel de la société Impressions (vous n'aurez même pas le droit à un jeu de mots pénible), *Chariots of Wrath* est un jeu étrange qui manque certes d'homogénéité mais sûrement pas d'intérêt. Le scénario est passable et d'une banalité à toute épreuve, ce qui est en définitive sans importance, le jeu n'ayant que peu de rapport avec ce qui est inscrit dans la notice ! Disons simplement que vous devez délivrer une future reine des griffes d'un méchant et qu'accessoirement cette gente demoiselle est votre fiancée.

Le première phase se déroule dans les couloirs de ce que nous supposerons être un château. L'écran est fixe et vous devez tirer sur des monstres, au demeurant fort réussis, qui apparaissent de face dans des ouvertures semblables à des portes. Il est nécessaire de tuer le maximum de ces personnages avant qu'eux-même aient le temps de vous faire la peau. L'action est rapide, les sons efficaces, bref c'est super.

Deuxième phase et grosse surprise : on quitte ces lieux dignes de *Donjons & Dragons* pour se défouler quelques instants avec un casse-briques ! Le graphisme d'ensemble garde un petit côté médiéval, même si la raquette est en fait un morceau de vaisseau spatial largué par une fusée au debut de la partie. Ce casse-briques n'offre que peu d'intérêt mais il a le bon goût d'être très facile. Troisième phase et deuxième surprise : cette fois, nous voici dans l'espace pour de bon ! Trois scrollings différentiels - et verticaux - forment le décor au demeurant très beau. Pour le reste, les realisateurs du jeu semblent s'être très largement inspirés de *Xenon*, ce dont nous ne les blâmerons pas. Le plaisir du jeu est intense grâce à la multitude de monstres et d'options disponibles pour améliorer le vaisseau, sans oublier la partie bruitages, parfaitement réussie. Coutume oblige, la fin de ce tableau vous mène face à un alien agressif et monstrueux... Ensuite, retour au casse-briques, décor et tableau différents, on se detend et on passe. Sautons à pieds joints la cinquième phase qui correspond point pour point à la premiere. Quant à la sixième, elle nous transporte en plein shoot'em up, conservant l'ancien principe mais renouvelant les graphismes de façon spectaculaire . nous ignorons qui est l'auteur de ces fonds sublimes, une chose est sûre, cette personne a un avenir certain dans la profession ! La septième partie nous fait faire un bond de quelques années en arrière , dans les salles d'arcade de l'époque sévissait un jeu ayant pour nom *Astéroïds*. C'est à peu près le même que nous retrouvons, avec toutefois quelques améliorations inherentes aux 16 bits qui lui donnent un look d'enfer. Pour les plus jeunes micromaniaques, *Astéroïds* est un jeu qui vous place dans un vaisseau aux prises avec des météorites déboulants de tous les coins : la vue est en 2D, il est possible d'avancer, de pivoter et bien entendu de tirer ! Un coup au but ne détruit pas un bloc mais scinde ce dernier en plusieurs blocs plus petits. En répétant l'opération plusieurs fois, on détruit enfin l'ennemi. C'est marrant, crispant et surtout très duuur ! Suffisamment en tout cas pour que nous n'ayons pas réussi à aller plus loin.

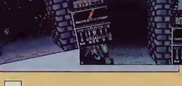




A vous maintenant de découvrir la suite de ce jeu, premier logiciel et certainement premier succès de cette nouvelle société !

Deux disquettes Impressions pour Atari ST.

B.D.



RVF HONDA

Rêve de pilote

Vous voici à cheval sur un monstre rugissant : une RFV750, autrement dit un machin à deux roues équipé d'un gros moteur V4 16 soupapes.
Avant de commencer à concourir pour le championnat amateur, il est possible de définir quelques options, concernant l'affichage du compteur de vitesse en miles ou km/heure et le nombre de tours par course (cinq, dix ou vingt tours). Ces petits détails réglés, il est maintenant possible et même souhaitable de créer un pilote à votre nom, pilote dont vous pourrez sauvegarder les performances, ce qui vous le verrez est bien utile. Vous voilà donc prêt à vous écraser en beauté quelque part sur l'un des huit circuits disponibles au niveau amateur, à moins que vous n'ayez pris la précaution de lire le manuel fourni avec le jeu, qui donne moults détails techniques à connaître pour conduire intelligemment votre moto. Certains d'entre vous ont retenu le nombre de circuits et s'étonnent peut-être qu'il n'y en ait pas plus : pas de panique, il y en a vingt-deux au total mais il vous faudra devenir national puis international pour marquer l'asphalte de ces circuits de votre gomme ! Avant de commencer un championnat, il est prudent de tester quelques circuits afin de se faire la main. D'emblée, la 3D surprend : pas besoin de délirer pour en parler, il suffit de dire qu'elle est parfaite !
Premier stade, démarrer sa moto : cela se fait à la "poussette", comme au Bol d'Or ! Dès que le moteur rugit, on saute sur son engin, on enclenche la première et on met la poignée à fond... en fait, on ne reste que très peu de temps en première, l'accélération démente vous menant rapidement au bout des six rapports, à presque 300 km/heure ! Notez que pour une fois, le son du moteur est bien rendu, augmentant encore le réalisme du jeu. Premier virage, première "gamelle", malgré un angle d'attaque assez bon et un pilote au ras du sol ! Une épingle à cheveux à 290 km/h, c'est tout de même assez difficile à négocier... Le nombre de sprites dédiés à l'animation pilote/machine est assez impressionnant, donnant des déplacements très fluides et toujours très réels. Le jeu se veut si proche d'une vraie course qu'une chute sur une flaque d'huile ou dans les décors à grande vitesse vous amputera souvent d'un élément de la moto : ne vous étonnez pas de voir l'aiguille du compte-tours ou du compteur de vitesse tomber au fond du cadran, ce n'est pas un bug, c'est prévu dans le soft ! De même, si l'affichage de la vitesse enclenchée passe directement de la première à la troisième, c'est que votre dernière chute a "légèrement" endommagé la boîte... c'est carrément génial, et peut-être même encore plus !
Chaque piste possède un record du tour homologué en course : à vous de le battre pour voir votre nom inscrit au palmarès. Chaque record sera marqué sur la fiche professionnelle de votre joueur, ainsi que le nombre de courses gagnées, le total des points et le nombre de chutes. En fait, il ne manque plus qu'une option de sauvegarde, car faire les trois championnats, soit vingt-quatre courses en une seule fois, me semble un peu osé... heu, tiens, justement, cette option existe ! Que demander de plus ? Une option à deux joueurs via un modem ou par téléphone ? Hé hé, ça aussi, c'est possible ! Alors, où est le petit défaut, le petit reproche à faire ? Nous avons bien cherché mais pas trouvé, donc on achète les yeux fermés. Superbe !
Une disquette MicroStyle pour Atari ST, disponible aussi sur Amiga et compatibles PC.

B.D.

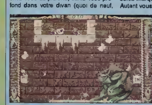




SPHERICAL

Complètement maboula !

Ce jeu va vous rendre dingue ! Complètement crazy in the sky... Si vous avez peur de sombrer dans la folie la plus totale, la démence le plus extrême, je vous recommande de ne pas lire ce qui va suivre. Je vous aurai prévenu. Ces recommandations effectuées, accrochez-vous au plafond, calez-vous profond dans votre divan (quoi de neuf, docteur ?), c'est parti pour l'analyse détaillée et minutieuse de ce soft démentiel (hello, le soleil brille !).



Pour les plus érudits d'entre vous, la base du jeu ressemble à *Solomon's Key*, version améliorée. Vous incarnez un magicien qui détient l'étrange pouvoir de créer ou détruire des blocs de pierre à l'aide de sa baguette magique. Cette étonnante faculté va lui servir à construire des escaliers, combler des vides. Dans chaque tableau, vous devrez libérer une boule et la guider vers la sortie marquée "in".

Autant vous le dire tout de suite, seule votre intelligence et votre rapidité viendront à bout des pièges. Vous devrez, dans les premiers niveaux, analyser le chemin logique qui délivrera la sphère et assembler les blocs en conséquence. Passionnant ! Pour corser un peu plus l'ensemble, des ennemis se mettent en travers de votre chemin.

Sans oublier la collecte d'une multitude de bonus : potions magiques, émeraudes, diamants, lanternes, gravitation, etc. Un vrai festival ! Dès le troisième niveau (on y arrive vite), la difficulté s'accroît. La boule descend en quelques secondes en bas de l'écran, impossible de la remonter. Aussi précipitez-vous pour stopper sa chute, sinon c'est perdu. Les graphismes sont à la hauteur, tout a été fait pour le confort visuel du joueur. Les animations sont réalistes et très variées, les bruitages un peu en retrait mais ça n'a pas grande importance dans ce type de jeu. Des options vous sont proposées en début de partie, vous pourrez vous entraîner au maniement des blocs ou choisir de jouer à deux. Un petit regret, si par malheur vous échouez dans un tableau, vous devrez tout reprendre à zéro. Frustrant ! Mais rassurez-vous, ce petit détail n'est rien par rapport à la richesse de *Spherical* ! N'hésitez pas, suivez la boule, elle va vous rendre fou, fou, fou !

Disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement sur Atari ST.

J.-P.L.

DAIVA

Les étoiles de la gloire

En l'an 2701, une guerre est déclarée dans la galaxie Vishunu entre le Bien (vous) et le Chaos (l'empire). Les deux opposants partent à armes égales, avec trois planètes chacun ainsi qu'une flotte et un petit stock de vaisseaux.

La galaxie se compose de trente planètes neutres, occupées par l'empire ou par vous, chacune avec des caractéristiques propres qui permettent de calculer sa capacité de production car les planètes que vous occupez vous paient chaque année des impôts dont vous fixez le taux.

Un tour de jeu est équivalent à un sixième d'année et différentes actions s'offrent à vous : tout d'abord la manufacture, où vous pourrez délivrer des crédits pour la construction de vaisseaux ou assigner les vaisseaux en stock à l'une ou l'autre de vos flottes. Quatre types de vaisseaux sont disponibles, leur coût et durée de fabrication étant proportionnels à leurs capacités offensives et défensives.

Une autre option, dénommée "politique", vous permet soit d'investir dans des planètes afin d'améliorer leur productivité, soit d'acheter des armes de combat au sol pour vos flottes. Il faut savoir que ces armes seront utiles lors des débarquements sur des planètes hostiles.

Vous avez aussi l'opportunité d'accomplir une phase déplacement tactique d'une planète à une autre. Il existe une touche qui indique la position des différentes flottes - amies ou ennemies - leurs effectifs, moral et armes.

Si des flottes du camp opposé sont en orbite autour d'une même planète, il peut y avoir combat. L'écran de contrôle fait alors place à une sorte de petit wargame très simplifié où vous positionnerez vos vaisseaux avant le conflit. Il est important d'utiliser les rares obstacles du terrain, d'anticiper les mouvements de l'adversaire et d'exploiter au maximum les deux types d'armes spaciales : laser et missiles. Tous les trois tours de combat, la retraite est possible. Les attaques de planètes sont aussi au programme et c'est là qu'entre en jeu l'importance des armes terrestres. C'est



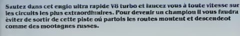
alors un vrai jeu d'action dans lequel vous dirigez un homme revêtu d'une combinaison spatiale. Si sa réserve d'énergie est vidée, c'est toute la flotte qui sera détruite.

Ces données sont analysées par le jeu qui en déduit différents événements : par exemple, la révolte d'une planète due à des charges fiscales trop lourdes. Daiva aurait pu être handicapé par quelques défauts techniques, heureusement il n'en est rien : le graphisme est très beau pour les attaques terrestres. Le son remplit parfaitement son rôle et l'ensemble est digne d'un 16 bits.

Disquette T & E Soft pour MSX 2.

L.M.



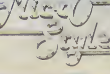






Sautez dans cet engio ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú partois les routes montent et descendeot comme des mootagnes russes.

OISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64





6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



OMEYAD

Aventure en Arabie

En ce temps lá, la civilisetion du monde musulman était à son apogée Les ports du Golfe Persique connaisseient une intense activité due au commerce des épices et des étoffes venant d'Asie Les caravenes sillonnaient le désert et les chiens aboyaient déjá à leur passage La paix (bien que relative) régnait entre les trois grandes puissances de l'époque l'empire franc de Charlemagne á l'Ouest, l'empire byzantin á l'Est et les territoires musulmans de Haroun Al Rachid an Orient. Un telle situation ne pouvait laisser indifférent certaines personnes aimant l'argent facile C'est ainsi que des bandes de voleurs s'étaient organisees et sillonnaient le désert (la légende dit que les chiens n'aboyaient pas à leur pessage) á la recherche de caravenes à délester. Le port de Khaboudir n'échappe pes á la règle et la guilde des voleurs qui y a élu domicile, sous le commandement du redoutable Mountaquim, a l'œil surtout Vous incarnez Saad el Darr et vous faites partie de la guilde depuis peu.

Dans le port grouillant de Khaboudir les affaires vont bon train, le commerce est florissant et celui des voleurs aussi (ce qui est plutôt logique) Malgré cela Saad el Darr, c'est-á-dire vous, en a marre des petites rapines et autres activités de sous-fifre Surtout qu'une occasion prochaine peut tout faire basculer, en votre faveur of course L'émir Padishah, qui dirige cette petite ville est plébiscité tous les sept ans, pendant une période de pleine lune . "Ah ! mais c'est intéressant ces traditions", pensez-vous, "et si il arrivait malheur a ce pauvre émir, je pourrais peut être profiter de la situation et..." Eh oui ! vous avez bien compris, le but du jeu est de devenir calife á la place du calife. Seulement il y a un hic, vous n'êtes pas le seul dans la course Alors quand vous marchez dans la rue rasez les murs, c'est plus prudent



C'est une eventure des plus palpitantes que vous allez vivre avec des lieux et des personnages aussi vrais que nature Le graphisme et le véracité des descriptions donnent plus de réalisme au jeu Soyez le plus malin et n'oubliez pes que la magie peut aider á accomplir beaucoup de choses

Disquette Ubi Soft pour CPC

Ali el Moutawaskil

BEACH VOLLEY

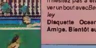
Premier volley

Il existe beaucoup de logiciels de tennis, de foot, de hockey, de basket, mais curieusement, on na trouve pour ainsi dire aucun programme de volley bien que ce sport soit assez populaire *Beach Volley* viant enfin combler ce vide et de plus, nous en bouche un coin !

Les graphismes d'un style inimitable, trés proche de le BD, incroyable cocktail entre le look comique d'Astérix et le look réaliste des comics américains, donnent au logiciel une fantastique originalité par rapport au reste des programmes de simulation sportive Avant de passer au déroulement de la partie, rappelons, si vous le voulez bien (et si vous ne voulez pas, c'est pareil ! non mais, qui c'est le chef ici ?) les origines du "beach volley" . ce sport nous vient des côtes américaines où les jeunes surfers aux muscles saillants préférent se dorer au soleil plutôt que d'aller pointer à l'usine. Les règles sont semblables é celles du volley que l'on pratique dans nos contrées, si ce n'est que la pertie se joue seulement avec deux joueurs dans chaque équipe et a lieu de préférence sur une plage ensoleillée plutôt que dans le gymnase municipal de Bures-sur-Yvette.

Aprés quelque premiers metchs difficiles, on s'habitue trés vite aux commandes des joueurs et é la rapidité de l'action Si vos débuts contre l'ordinateur vous paraissent trop déprimants en raison de vos défaites successives, vous pouvez affrontar un adversaire humain, en prenant soin naturellement d'en choisir un particuliérement faible (on n'est jamais trop prudent)

Le jeu comporte huit niveaux de difficulté progressive Chaque niveau est situé dans un pays différent et il faut vous qualifier á cheque match pour changer de pays. On retrouve dans le logiciel nos beaux Californiens bronzés qui sautent, smashent et renvoient la balle avec réalisme, le tout accompagné de superbes musiques du cru Si la plage de vos vacances vous manque, n'hésitez pas á en retrouver un bout avec *Beach Volley*



Disquette Ocean pour Amiga. Bientôt sur ST.

M.L.

RICK DANGEROUS

Apocalypse now !

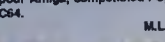
Génial ! fabuleux ! fantastique ! formidable ! extraordinaire ! super ! géant ! cool ! woue la vache ! incroyable ! hallucinant !
Voilà, maintenant que j'ai laissé déborder mon enthousiasme, je vais enfin pouvoir vous parler de ce logiciel qui, depuis qu'il est arrivé à Micro News, tourne sur le ST plus de vingt-cinq heures par jour. Impossible de s'en empêcher, dès qu'on a cinq minutes, on se jette sur l'Atari, et ça fait maintenant une semaine que toute l'équipe n'est pas sortie déjeuner le midi. Les graphismes et les sons, quoique très réussis, ne sont pas révolutionnaires, le système de jeu et la présentation de l'action sont des plus classiques, mais pourtant *Rick Dangerous* fait partie de ces jeux qui déchaînent les passions. Il existait des "films cultes", il faut s'attendre à ce que *Rick Dangerous* devienne un "logiciel culte".



Dès les premières secondes, le ton est donné, vous avez à peine le temps de tester les réactions de votre personnage qu'une énorme boule de pierre surgit derrière vous. Une seule solution, courir droit devant jusqu'à ce que la boule aille s'écraser quelques dizaines de mètres plus bas sur un indigène hostile.

Tous les dix mètres se trouve un piège qu'il faut apprendre à éviter. En règle générale, ce dernier se déclenche de façon très logique lorsque Rick pose le pied à un certain endroit, il suffit donc de repérer la position du déclencheur et de l'éviter d'une façon ou d'une autre. Il faut des réflexes bien sûr, mais le principal est d'avoir de la mémoire de façon à mémoriser avec précision les gestes qui permettent de franchir chaque obstacle. Le parcours est divisé en plusieurs petites étapes et en cas d'échec de votre personnage, vous reprenez l'action depuis le début de la dernière étape franchie, et non depuis le début du jeu. Grâce à ce principe, il est facile de progresser rapidement dans le programme car, contrairement à ce qui se passe dans la plupart des logiciels, la chance n'entre pas en ligne de compte. Dans un jeu classique, on progresse jusqu'à un certain niveau, puis il faut réussir à abattre un adversaire plus grand, plus rapide, ou plus "nombreux" que les autres avant de passer au niveau suivant. Dans *Rick Dangerous*, une fois que l'on a trouvé la solution à un problème, il n'est pas difficile de franchir les obstacles ; retourner au niveau le plus élevé est alors un jeu d'enfant. Il ne reste plus ensuite qu'à trouver un moyen de se sortir du prochain traquenard, et ainsi de suite...

La version CPC est parfaitement réussie bien que les graphismes soient bien entendu moins précis que ceux de l'Atari. *Rick Dangerous* est à la micro ce qu'*Indiana Jones* est au cinéma : une de ses plus fabuleuses réussites.



Disquette Firebird pour ST, prévu également pour Amiga, compatibles PC, CPC et C64.

M.L.



THE GRAPHIC ADVENTURE

INDIANA JONES

AND THE LAST CRUSADE

Indiana Jones and the Last Crusade est l'adaptation du dernier film de mon héros préféré. J'entre l'une des six disquettes dans le drive et attends le chargement Et là, oh surprise ! au lieu des deux heures trente d'attente habituelle, le jeu apparaît devant mes yeux éblouis en moins de temps qu'il n'en faut á Linda de Suza pour se raser la moustache Etonné, je tourne mon regard bovin vers l'écran et ce que j'y vois manque de me faire tomber de mon tabouret

Un train sur lequel est affiché le générique du programme défile devant moi dans un scrolling horizontal parfait, accompagné de la musique d'*Indiana Jones*, la vraie, á mille années-lumiéres des incongruités émises habituellement par le PC Aprés cette brillante démonstration, une bréve séquence résume le début du film . la rencontre avec Walter Donovan, le riche industriel qui demande à notre héros de mener à bien la mission entreprise par son père, enlevé alors qu'il tentait de retrouver le saint Graal.

Le logiciel rappelle fortement le célébre *Zak Mac Kraken*, mais les graphismes sont bien meilleurs et les commandes nettement simplifiées.

En effet, tout le jeu se déroule sans qu'il soit besoin de taper la moindre directive sur le clavier : votre personnage suit le curseur et les actions s'effectuent en cliquant avec la souris sur les options proposées dans le menu et sur les objets présents sur l'écran Ce systéme de jeu permet d'effectuer des actions complexes sans avoir à lutter pendant des heures contre un analyseur syntaxique borné qui ne comprend pas la moitié de ce qu'on lui demande Pour vous aider à résoudre les énigmes de cette aventure, les concepteurs du logiciel ont eu la bonne idée de glisser dans la boîte le carnet d'Henry Jones, le père d'Indy Ce carnet, écrit de la main même du célébre archéologue, est rempli d'indices qui vous aideront à trouver certains passages secrets ou à éviter certains piéges On y trouve des coupures de presse, des plans de temples, des télégrammes, des cartes au trésor, et même des taches d'encre et de café car l'éditeur a tenu à pousser le réalisme au maximum Grâce à ce magnifique jeu d'aventure, Lucasfim, qui nous avait quelque peu déçu avec la version arcade, remonte au plus haut degré dans notre estime. Rappelons pour finir que ce logiciel a été testé sur PC et, pour une fois, on se demande ce que les versions ST et Amiga vont bien pouvoir apporter de plus à cette formidable réussite



Disquettes Lucasfilm pour PC et compatibles. Egalement sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum.

M.L.





LE FRAPPÉ DE LA MICRO à vécu pour vous, The LAST CRUSADE

Hé les mecs! Vous n'allez pas me croi-re! J'étais tranquillement en train de déguster un esquimo au Kino ..

Lorsque ce dingue d'Indy s'est jeté sur moi en me tordant le coup !

Tu vas me rendre ma croix de Coronado ! FUMIER

Gulp! me suis-je extasié

Comme je ne voulais pas faire d'histoire. Je lui ai rendu son Esquimo ...

Sacrilège et malédiction Elle se décompose

Tu vas voir ta gueule !

... Pour me remettre de mes émotions, je suis allé m'en jeter un au "Templier".

Un Sacré Graal au citron Gérard !

Pas de problème!

... Quand cet enfoiré d'Indy, qui était parti chercher son père, a voulu taxer mon Graal

Rha! Le Sacré Graal, Popa! LE SACRÉ GRAAL!!

Magne-toi petit ! Je le maîtrise

A ce moment là un petit merdeux est intervenu avec sa bande de névroses...

File-moi ça tout de suite Indy, j'ai une très grosse soif !

Bon sang Adolphe ! Je peux avoir un autographe?

J'allais finir par me mettre en colère, quand le patron s'en est mêlé

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BORDEL

Vous croyez p'têtre que je ne vous ai pas vus, à au moins 300000 sur une seule consommation !?

ÇA VA CHIER

..Alors, il y a eu plein d'éclairs dans le ciel et je crois bien que ça a été la fin du monde!

... OUAIP!

J LERUGE



TANKATTACK

Tank you !

Enfin les éditeurs de jeux ont compris que la catégorie des wargames était trop uniforme dans sa conception ! Toujours les mêmes cases hexagonales, toujours cette fâcheuse impression que l'ordinateur joue sans vous, toujours ces couleurs grisâtres et cette rigidité d'action. Avec *Tankattack*, voici une génération de jeux beaucoup plus visuels qu'à l'accoutumée, colorés, avec des graphismes fidèles à ce qu'ils sont censés représenter, et même une



animation lors des combats. Comble de raffinement, les icônes permettent de sélectionner une action sont aussi animées.. Après chaque sélection, un message en français apparaît, afin de rendre compte de l'avancée de la bataille. Parfois, une gazette vous informe (en anglais, hélas..) de ce qui se passe au front. Outre les qualités déjà citées, sachez que *Tankattack* se joue tout aussi facilement avec les touches du clavier (redéfinissables) qu'au joystick. Les menus sont clairs et le jeu, en lui même convivial, permet de progresser dans une bataille avec beaucoup de souplesse. Par conséquent, une partie ne sera pas aussi fastidieuse que les autres wargames, ce qui implique que cette fois vous pourrez entièrement vous consacrer à la plus pure des stratégies. Ce logiciel contient dans son packaging une superbe carte digne d'un jeu de table, des jetons représentant tanks et voitures blindées et une documentation en français, agréable à consulter.

Vous l'aurez compris, *Tankattack* est un excellent wargame qui, de plus, existe sur des machines habituellement peu branchées sur ce type de jeu. A posséder au plus vite.

Disquette CDS pour CPC. Egalement sur Spectrum, MSX, C64, Amiga et Atari ST.

L.L.G.

GALL FORCE

Pour la bonne cause

Le jeu devrait convenir à tous ceux qui considèrent qu'action et violence sont les deux mamelles du ludique. Vous l'aurez deviné, côté scénario, on ne fait pas dans la dentelle... Vous voici transformé en super girl, appartenant à la flotte spatiale "Gall Force", partie délivrer six de ses coéquipières au nez et à la barbe des forces du Chaos. On peu s'attendre au pire.. Mais pas tout à fait car malgré des débuts maladroits, le logiciel parvient à être intéressant...

Outre les classiques vies multiples, le vaisseau que vous pilotez dispose d'un potentiel d'énergie gradué de 1 à 20 : chaque nombre correspond à une arme d'autant plus meurtrière que le potentiel augmente. Si l'énergie tombe à zéro, le vais-



seau est détruit. A chacune des sept jeunes filles impliquées dans l'histoire correspond une panoplie d'armes qui s'étoffera au fil des libérations successives. A titre de récompense, le vainqueur aura l'honneur et l'avantage de pouvoir admirer le minois des charmants pilotes, et, suprême délicatesse - ou pire goujaterie -, leur âge lui sera révélé...

Mis à part cette incroyable variété d'armes (140 au total) et un scrolling d'une remarquable qualité, le soft demeure d'un classicisme navrant. Cependant, la violence dégagée à chaque combat accroche irrésistiblement le joueur - n'est-ce pas ce qu'on demande à un shoot'em up ? -, atout incontestable qui situe *Gall Force* à un niveau honorable dans le hiérarchie des spécimens du genre.

Mégerom Hal pour MSX1.

L.M.



F-14 TOMCAT

Le plaisir de voler...

Ça commence avec une question technique, histoire de vérifier si la notice est bien en votre possession... Pour ceux qui ne peuvent répondre, le vol s'arrête là. Les autres - les gentils qui piratent pas - partent pour l'entraînement et montent à bord de leur engin d'entraînement pour décoller et suivre les ordres que votre instructeur vous transmet par radio.

Ces premières instructions sont de deux types : voler à telle altitude (avec constance) ou mettre le cap à tant de degrés (là aussi, il faudra être régulier et sûr de soi). Puis vous devrez ramener l'appareil au sol. Par la suite, vous volerez derrière l'instructeur et devrez l'imiter dans des figures de plus en plus complexes pour arriver enfin à la phase d'entraînement au combat aérien. Elémentaire ? Pas tant que ça... Car avant d'en arriver là, vous risquez de vous crasher plus d'une fois et d'assister à vos obsèques, avec hymne funèbre de circonstance et vos collègues officiers engrande tenue. Heureusement, vous êtes prévenu du danger par un petit bip d'alarme. Ce dernier se met à fonctionner lorsque votre avion décroche : c'est là qu'il faudra faire vite pour vous rétablir, sinon...

En ce qui concerne la réalisation, outre la complexité et la bonne progression des différentes épreuves, vous allez être ravi de la qualité sonore de F-14 : à croire que l'on se trouve véritablement à bord. Côté graphisme, c'est propre, dépouillé mais suffisant. Mais le must est l'animation. Vous serez enthousiasmé par un phénomène propre à l'aviation : le virage. En effet, vous pourrez soit tourner sur un axe vertical par rapport au centre de l'avion, soit glisser sur l'aile : un plus assez rare



dans les autres simulateurs. Bref, F14 est un excellent soft à posséder au plus vite.

Disquette Activision pour C64.

Laurence

TOM ET JERRY

Si je t'attrape...

Au royaume des chats et des souris, Tom et Jerry sont incontestablement les rois. Ils débarquent en pleine forme sur vos micros et n'ont pas pris une ride malgré leurs nombreuses aventures. Le scénario repose sur l'antipathie naturelle qui unit les deux acolytes.

Ce qui frappe dès le chargement, c'est l'aspect gentillet du décor tout en tons pastel. Mais où est donc Jerry ? Elle profite de l'absence momentanée du matou-maison pour dévorer à pleines dents son dessert favori : le gruyère. Perchée sur une étagère, elle se pourlèche les babines en rêvant à des océans de râpé. Ah ! que la vie est douce sans ce crétin de félin... Encore un morceau à sa santé... Mais comme le dit si justement mon prof de karaté : "les meilleures choses finissent au tapis"... et c'est ainsi qu'un coup de griffes vous précipite sur la carpette. D'un bond vous rétablissez la situation en vous parchent sur la bibliothèque et la folle poursuite commence.

L'ensemble du jeu se déroule dans une maison composée de cinq pièces toutes reliées entre elles par un réseau de gale-

ries indispensable à la survie de Jerry. Chaque passage dans ces souterrains donne lieu à un jeu d'arcade qui consiste à éviter les bâtons de dynamite, les cadeaux explosifs et les boules de bowling. Pour éviter de vous faire attraper par Tom, vous devrez sauter sur les meubles, les étagères, les fauteuils, etc. Plutôt mignonnet, mais à réserver aux plus jeunes auprès de qui il peut faire un carton...

Disquette Magic Bytes pour Atari ST. Egalement sur Amiga et C64.

J.-P.L.

BLASTEROIDS

... Et ça vous fait mal

On se présente : arcade pure et dure, dégomme-moi ça que j'installe mon camping-gaz, adaptation heureuse du jeu de café à succès.

On donne le thème : la galaxie grouille de vaisseaux ennemis et d'astéroïdes qui, une fois pulvérisés, vous laissent un petit souvenir sous forme de bonus. Quatre fois neuf secteurs à nettoyer pour accéder au combat final, une lutte sans merci contre un gros viscère verdâtre répondant aux doux nom de Mukor. Une seule solution pour gagner : l'ablation des neuf tentacules ; vos armes : un vaisseau, de la vivacité et beaucoup de temps. Ne craignez rien, vous en arriverez à bout, il suffit d'être rapide et d'avoir les yeux partout, car ça bouge un max. C'est pas ça qui va vous faire peur, n'est-ce pas ?

On apprécie la réalisation : sur ST, la musique et l'animation sont bonnes, le vaisseau se laisse guider ; les graphismes sont intéressants mais peu variés et les situations classiques mais pas dépassées. La version CPC tient ses promesses et les possibilités de la machine sont bien exploitées. On juge en son âme et conscience : le jeu de café était simple et nouveau, cette adaptation, bien faite, a de quoi vous occuper pendant quelques heures pour votre plus grand plaisir. Au fait, si vous voyez Mukor (vous savez, le boyau verdâtre), embrassez-le de notre part.

Disquette Image Works pour Atari ST. Aussi sur Amiga et CPC.

Dr. Proctologue



BLADE WARRIOR

Cheap but médiocre...

Ce n'est pas parce que l'on programme un soft sur CPC que l'on doit absolument faire un jeu moche... La preuve, il existe d'excellents logiciels tournant sur cette bécane. Hélas, *Blade Warrior* fait partie de la première catégorie car tout y est médiocre (pour ne pas dire nul). L'animation est banale, (deux ou trois sprites vont et viennent inlassablement), les couleurs sont ô combien déprimantes, les bruitages déplaisants, la qualité du graphisme quelconque, bref c'est plutôt loupé. Quant au scénario, il est encore pire que le reste. *Blade Warrior* est ce que l'on nomme un "budget", c'est à dire un soft bon marché (moins de 50 F), mais malgré cela il ne trouvera sa place que dans la poubelle..

Cassette Code Masters pour CPC.

L.L.G.

ALIENATOR

Assassins sans frontière

Alienator est le nom de code d'une mission à caractère humanitaire visant à désurpopulariser la planète bleue en décimant les autres formes de vie afin d'utiliser leur espace vital" (extrait de la notice). Eh ben, pour une mission humanitaire, ça promet ! Si la croix rouge voyait ça, il est probable qu'elle changerait de couleur. Et attendez la suite, ce n'est pas fini : "Le peuple de la terre vous a choisi pour mener à bien cette mission qui requiert des ressources d'adresse et d'intelligence surhumaines". Pour ce qui est de l'adresse, je suis d'accord, *Alienator* est un shoot'em up ultra rapide qui nécessite des réflexes à toute épreuve. Les vagues d'extra-terrestres qui vous sautent dessus se déplacent à une vitesse prodigieuse (étonnante pour un Thomson) et vous laissent tout juste le temps de réagir. Mais pour ce qui est de l'intelligence surhumaine... il suffit simplement de savoir que lorsqu'on pousse le joystick vers le haut, le vaisseau monte et qu'en appuyant sur le bouton rouge, on tire des coups de laser... même Rambo pourrait comprendre ça ! Ah j'oubliais, il faut ramasser de temps en temps une petite capsule d'énergie pour récupérer, devinez quoi ? de l'énergie ! Bravo ! Evidemment, ceux qui n'ont pas fait l'Ecole polytechnique risquent d'avoir des difficultés .. A part ça, *Alienator* n'est pas un si mauvais jeu, les graphismes sont variés et colorés, le scrolling horizontal est réussi, ça castagne dur et les décors changent à chaque niveau. Que demander de plus ?

Disquette Ubi Soft pour Thomson TO8 et TO9+.

M.L.

BUTCHER HILL

Retour vers l'enflure

Finira-t-elle un jour cette sordide guerre du Vietnam ? Voilà une question que l'on se posera en tentant de déjouer les embuscades tendues par les Vietcongs dans ce jeu qui met en scène un brave Ricain, prêt à tirer sur tout ce qui bouge. Hélas pour lui, la ruse des Asiatiques le conduira dans des régions particulièrement insalubres, sur les rapides du Mékong, dans les fourrés de la jungle tropicale et enfin - s'il sort sain et sauf de cet enfer - dans un village ennemi. C'est nu comme un ver qu'il prendra le départ de cette course contre la mort, aussi devra-t-il se procurer armes, trousse de secours et boussole au fur et à mesure de sa progression. Mines flottantes ou anti-personnel, Viets surgissant de nulle part armés jusqu'aux dents, de quoi faire rebrousser chemin au plus vaillant des Marines. Mais la fuite est impossible, alors il faudra tirer pour ne pas se faire descendre comme un lapin le jour de l'ouverture de la chasse. *Butcher Hill* reprend un thème très courant et souvent plus habilement traité qu'ici. Même si les couleurs sont belles et la musique agréable, les graphismes ne font pas dans la finesse et c'est trop souvent par des traits épais que sont délimités les différents paysages. La première section est à peu près convenable tandis que la partie jungle est franchement embêtante. L'intérêt est plutôt limité, quant à l'atmosphère pesante de la jungle asiatique, elle a été totalement oubliée. C'est donc un soft très moyen dans sa version C64.

Cassette Gremlin pour C64. Existe pour C64, CPC, Spectrum, Atari et Amiga.

L.L.G.

MOTO X SIMULATOR

Un jeu dangereux

Vous aimez le motocross mais vous n'avez pas les moyens de vous offrir une bécane ? Alors un conseil, ne cassez pas votre tirelire pour ce jeu et continuez plutôt à économiser pour la moto. Et oui ! on ne peut pas dire que ce budget soit franchement enthousiasmant.

Malgré la grande taille de votre équipage, les couleurs correctes, l'action n'est pas géniale. Le joystick ne répond pas bien, quant aux touches du clavier qui ne sont pas redéfinissables, elles n'ont rien d'ergonomique dans leur répartition. Ce manque de répondant entraîne un gros problème dès le second obstacle, ce qui vous rebutera sans nul doute. Bref, inutile d'en dire plus, gardez vos sous sera mon dernier conseil ..

Cassette Code Masters pour CPC.

L.L.G.


Games
Gemini Wing
Sept niveaux de jeux
Un ou deux joueurs
Armes supplémentaires en cours de jeux
Disponible sur: C-64 AMSTRAD - ST - AMIGA
Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS
C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS
13, place des Vosges
75004 PARIS
TÉL 42773476

CENTERFOLD SQUARES

Bonus, malus, sexus !

Tout le monde connaît ces strip-pokers qui perdent tout intérêt quand s'effeuille la créature en représentation. Cependant, le sexe reste porteur à condition de l'accoupler - si j'ose dire - à un jeu un peu moins crétin. Artworks a eu la bonne idée d'associer au strip-tease un jeu de réflexion original basé sur l'Othello. Tout d'abord, vous sélectionnez parmi une douzaine de filles d'Eve la plus conforme à votre niveau et à vos fantasmes. Son corps voluptueux apparaît, découpé en petits rectangles dont certains sont hâlés opaques et numérotés. Il va donc falloir lutter pour chaque partie du corps de la belle. Prenons le cas d'un rectangle portant le numéro 30, la bataille s'engage sur un carré 10 x 10 avec les mêmes règles que l'Othello pour la pose et la capture des pions. La différence, c'est qu'une valeur de bonus ou de malus est attachée à certaines cases. A chaque coup, un score est calculé en fonction du nombre de pions et de bonus d'un joueur. Dès que l'un des deux atteint trente pions, la partie s'arrête et la victoire est remportée par celui qui a le meilleur score. De plus, il existe fugitivement des cases donnant un coup supplémentaire à qui s'en empare. Le joueur déroutá a aussi la possibilité de tenter sa chance en sélectionnant une loterie au lieu de poser un pion, mais c'est une arme à double tranchant.

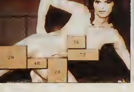
Le jeu se révèle riche et intéressant, faisant appel à la tactique si le nombre à atteindre est faible ou à la stratégie quand il est élevé.

Les niveaux des adversaires sont suffisamment gradués pour permettre à tous de se rincer l'œil mais il faut savoir que les meilleures joueuses sont vraiment très pudiques et ne montrent qu'avec usure leurs parties ultimes !

En outre, la réalisation est bonne avec une partie jeu ergonomique et une partie sexe qui comporte de superbes digitalisations. Seul le son laisse à désirer mais ce n'est tout de même pas le principal.

Deux disquettes Artworx Software pour ST.

J.-Y.T.



CHUCKIE EGG

Caltez volaille !

La sagesse (?) des nations affirme que c'est dans les vieux chaudrons que se concoctent les meilleures soupes ! Avec ce proverbe, on pourrait s'attendre à (re)trouver une véritable merveille. En effet, *Chuckie* existait déjà sur Spectrum, Electron et autres vétustés... Pour les petits jeunes ignorants, le divertissement consiste à guider un ovoïd à pattes dans sa quête frénétique d'œufs. Chaque tableau en comporte une douzaine qu'il faut récupérer sans être réduit en omelette par le bec des canards-surveillants. Les œufs sont répartis sur des étagères de différents niveaux, reliées par des échelles. Évidemment, au fur et à mesure des tableaux, le jeu se complexifie et l'accès aux œufs devient plus difficile, il faut sauter par dessus des trous mortels, éviter des canards de plus en plus gênants ou encore emprunter des monte-charges.

Celui qui me dira que *Chuckie* est devenu ringard gagnera une médaille en chocolat. Ce qui était potable pour un ordinateur 8 bits est nettement insuffisant sur ST. La musique est médiocre et agaçante, les décors manquent d'inspiration avec des graphismes ternes et grossiers. N'oublions pas l'horrible couleur des étagères... Il était possible d'améliorer la partie graphique sans rien enlever à un sujet d'ailleurs assez niais. Les vieilles cocottes qui veulent plaire soignent au moins leur maquillage... Pourquoi *Chuckie* - qui en est à sa énième adaptation - n'aurait-il pas droit à un replâtrage ?

Disquette Icon Software pour ST.

J.-Y.T.

CIRCUS ATTRACTIONS

Numéro zéro

Mesdames et messieurs, le cirque Morelli est heureux de vous présenter ce soir un spectacle unique au monde ! Vous pourrez admirer les frères Tet Hanlair dans un numéro de trampoline à vous faire bondir de votre fauteuil. Ensuite la tendre et pulpeuse Sandra effectuera une série d'équilibres sur ca fil tendu en haut du chapiteau, cardiaques s'abstenir. Puis nous enchaînerons avec un exercice, moins périlleux mais tout aussi difficile, de jonglage à quatre mains. Vous aurez certainement le souffle coupé lorsque pénétrera sur la piste Alfonso le lanceur de couteaux, la moindre erreur de sa part et sa compagne aura droit à un aller simple pour le Paradis. Enfin les clowns viendront vous divertir grâce à leurs facéties sur catapultes, gags garantis.

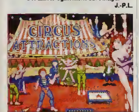
Vous pouvez sélectionner au joystick l'ordre des quatre numéros. Commençons par le trampoline. Il s'agit de sauter de plus en plus haut tout en réalisant des figures pour ne pas décourager le public. En effet, une colonne en bas de l'écran symbolise l'attention des spectateurs. Si vous êtes mauvais, c'est la gamelle immédiate. Un peu lassant à la longue. Le plus terrible des exercices est le lancer

de couteaux. Attachée à une roue tournante, une innocente créature est à votre merci. Le rêve ! mais votre trip c'est de lui faire peur en lui plantant des couteaux au ras des oreilles (il n'y a plus d'hommes). Vu votre maladresse naturelle, elle expire rapidement. Quel gâchis !

Si vous aimez le cirque, vous risquez d'être déçus car même si les graphismes et les sons sont bien réalisés, la magie n'opère pas vraiment.

Disquettes Golden Goblins pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.



DANGER FREAK

Le prix du danger

Dans le titre du soft il y a (pour les esprits perspicaces) les mots danger et fric : deux maîtres-mots des séries américaines qui contaminent les têtes du monde entier. Restons-en là pour le petit écran et revenons au film qui se déroule sur votre ordinateur. Vous êtes un cascadeur habile, mais vous devez quand même faire vos preuves dans le monde sans pitié du cinéma. Pour ce faire, trois films vous sont offerts pour exécuter des cascades qui feront de vous un homme riche (encore les sous). Plus vous êtes rapide et spectaculaire, plus vite vos poches se remplissent. La première séquence s'appelle "Sur la route de l'enfer", c'est du moins ce qu'en a donné la traduction française, vous devez conduire une moto, éviter les obstacles, sauter dans la décapotable, agripper l'échelle qui pend de l'hélico et... là s'arrête le premier film. Non pas pour des raisons publicitaires mais pour passer à la séquence suivante où vous devez piloter un jetbike à travers une étendue d'eau tout en évitant les obstacles. Du jetbike vous devez sauter dans un sous-marin, puis grimper à l'échelle d'un hélico (bis) et là, re-coupure. "Le vol d'Icare" est la dernière séquence du soft. Vous devez, à bord du Bond-Mobil, éviter des objets volants parfaitement identifiés tels des oiseaux ou des sorcières sur un balai. A la fin de la scène vous devez utiliser le siège éjectable et le parachute. En principe, et si vous avez bien suivi les épisodes de "L'homme qui tombe à pic", vous devriez réussir à aller jusqu'au bout du jeu, sinon retour à la case départ.



Disquette Rainbow Arts pour C64, existe aussi pour Amiga.

Stunt Man

HAWKEYE

L'œil du tigre ?

Non, plutôt l'œil du faucon, bien qu'il s'agisse une fois de plus d'une histoire de bagarre. Contrairement à Rocky, notre héros Marcel Hawkeye (en fait il ne s'appelle sûrement pas Marcel, mais si ça vous fait plaisir...) ne se sert pas de ses poings mais plutôt de toute une panoplie d'armes perfectionnées : le revolver a l'avantage de procurer des tirs infinis, ce qui n'est pas le cas du laser ou de la mitrailleuse. L'arme la plus puissante est le lance-roquettes, capable de réduire d'un seul tir un gorille de trois cent kilos en un steak haché de cent cinquante grammes.

Vous parcourez les douze niveaux du jeu à la recherche de quatre morceaux de puzzle différents. Pour vous y aider, les yeux des faucons qui se trouvent de chaque côté de l'écran clignotent dans la direction de la pièce de puzzle la plus proche. Dès que vous aurez récolté tous les morceaux, malgré l'agressivité des



monstres qui semblent bien décidés à garder les pièces pour eux, courez vers la sortie (qui se trouve sur votre droite, merci n'oubliez pas le guide) afin d'atteindre le niveau suivant.

Les monstres qui vous attaquent (oiseaux, gorilles, anguilles volantes...) sont variés et bien animés, de même que votre personnage qui se déplace en courant de façon réaliste.

Pour une fois, le jeu n'est pas trop difficile et il suffit souvent de laisser le bouton de tir enfoncé et d'avancer en sautant par dessus les obstacles pour voir disparaître la plupart des monstres dans un nuage de fumée. Ça repose...

Disquette Thalamus pour ST, prévu également pour Amiga.

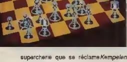
M.L.



KEMPELEN CHESS

L'échec te mate !

A la fin du XVIIIéme siècle, le baron von Kempelen avait créé un robot nommé Turc - d'aprés son apparence - qui jouait fort bien aux échecs. Avant que Turc ne périsse dans un incendie, Edgard Poe l'avait examiné et concluait à la présence d'un nain - qui ne devait pas être la moitié d'un con - dissimulé dans l'automate. C'est donc de cette



supercherie que se réclame *Kempelen Chess* .

Tout d'abord, le programme n'émet pas le petit bip rituel en déplaçant ses pièces. Ce manque de courtoisie ne paraît futile que si l'on ignore la lenteur avec laquelle il prépare ses mauvais coups. Si on élimine les variantes archi-classiques (et encore), sa bibliothèque d'ouverture est résiduelle mais il parvient tout de même assez souvent en milieu de partie pour enfin montrer toute la combativité du mouton à l'abattoir. Quant aux finales, c'est une véritable catastrophe ! Avec trois pions passés d'avance, il est capable d'annuler. Et quand ça va mal, il bugge ! Passé le niveau 1, c'est littéralement incroyable. On le voit par exemple au niveau 5 chercher pendant une heure - ce n'est pas une clause de style - et à cinq coups de profondeur le moyen d'éviter un mat en deux coups. D'autre part, il ne faut pas s'étonner quand des pièces et parfois même son roi disparaissent au moment du mat. Et si on s'obstine contre bugs et tricheries, l'affaire se solde régulièrement par un pa-





quet de bombes.

Pour alléger un peu cette atmosphère de désastre, disons que l'échiquier en trois dimensions est un modèle du genre. On peut l'orienter à volonté, le déplacer ou même le réduire. Hélas, ce programme est né sous une mauvaise étoile car si les pièces sont agréables à regarder, les déplacer à la souris relève d'un tel calvaire qu'il vaut mieux rentrer les coups au clavier malgré l'absence de repères sur l'échiquier.

Comparé à la concurrence - *Sargon 3* ou *Psion-Chess*, Kempelen Chess fait figure de bonne plaisanterie. Enfin, ce n'est pas drôle si on l'a acheté. Un soft formellement déconseillé tant que le nain ne sera pas fourni avec !

Disquette Sierra on Line pour ST.

J.-Y. T.

GOODY

Voleur de bière !

Dentre, mais que fait donc ce héraut prêchant l'immoralité sur l'écran de mon prude MSX2 ? Comment un tel messager du chaos a-t-il pu être créé ? Telles sont les questions que vous serez en droit de vous poser lors de la présentation de *Goody*. Nous avons vu le plumage, voyons donc le ramage.

Il est souvent plus souhaitable de parler du beau temps et des oiseaux chanteurs que d'un logiciel peu enthousiasmant : Goody ne déchaîne pas les passions et un peu d'originalité n'aurait pas nui à une trame de jeu par trop éculée. Un voleur au regard avide et sournois met un point d'honneur à dérober quelques menus objets. Ces derniers sont disséminés dans les nombreux écrans, souvent dans des lieux difficilement accessibles et le voleur devra, pour s'en emparer, utiliser les escaliers et autres toboggans mis à sa disposition.

Point éminemment positif, ce sympathique cambrioleur marche à la bière : rien de tel qu'une bonne chope pour lui redonner force et moral ! L'intérêt commence enfin à me gagner. Au demeurant, *Goo-*



dy possède un assez bon graphisme et un accompagnement sonore correct. Par contre, l'animation n'est pas des plus réussies. En conclusion, je dirais qu'en dehors de la bière, le jeu est réellement insipide.

Disquette Opéra pour MSX2.

L.M.

OIL IMPERIUM

Dallas bavarois

Et voilà, encore un jeu allemand ! On n'a pas oublié le légendaire *"Hollywood Poker Pro"* , qui provoque l'hospitalisation urgente d'Eric Satyre, pour cause de priapisme avancé. Et bien Oil Imperium nous vient tout droit de chez ces mêmes petits pervers de chez re-Line. Malheureusement, ça n'a rien à voir avec le poker, aucune alléchante créature à l'horizon, rien que des puits de pétrole, des contrats et du fric qui coule à flots. A chacun son truc ! Mais ne tournez pas la page tout de suite, le scénario n'a





rien de commun avec les jeux genre "Dallas" non, non ! on peut même appeler ça un jeu d'action. En effet, entre deux transactions ou manigances, il va falloir creuser des puits (pas si facile au joystick), éteindre des fûts enflammés ou encore poser des pipelines vous-même. Parallèlement à ces exercices purement physiques, vous pouvez engager quelques sympathiques tierces personnes, qui se feront un plaisir d'aller donner de vos nouvelles à votre concurrent et éventuellement lui causer quelques petits tracas. Adressez-vous à un détective si vous avez le moindre doute sur les projets de vos adversaires, quitte à les faire comparaître devant le tribunal. Mais attention, vous pouvez aussi vous retrouver séance

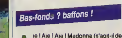


tenante dans le box des accusés.
Action, stratégie et spéculation procurent au jeu un intérêt, auquel il faut le reconnaître on ne s'attendait pas au départ. Notons également que les graphismes sont très réussis (version Amiga en tout cas).
Deux disquettes reLine pour Amiga. Egalement sur Atari ST, C64 et PC.

Fred

VIGILANTE





Aïe ! Aïe ! Aïe ! Madonna (s'agit-il de la célèbre halthérophile lanceuse de petites culottes ?) s'est faite enlever par une bande de skinheads qui la gardent prisonnière dans les sombres ruelles de la ville. Mais que fait la police ? Rien ! Et c'est justement pour ça que vous allez enfiler votre jean et vos rangers, descendre dans la rue pour montrer à ces chenapans que les honnêtes gens aussi connaissent toutes les finesses du coup de boule et de la propulsion de genou dans les organes reproducteurs. Aux Etats-Unis, les "Vigilantes" existent vraiment, il s'agit de groupes de fans de l'autodéfense qui se déguisent en pères pour faire régner l'ordre et la loi à coups de santiags dans les quartiers chauds. Souvent plus dangereux que les junkies et les dealers qu'ils traquent, ces zorros de banlieue ne sont heureusement présents en France que sous la forme d'un excellent logiciel de combat, bien qu'une équipe new-yorkaise sort "descendue" à Paris au mois d'août. *Vigilante* propose une variété de coups appréciable (sept au total, dont le sympathique "coup bas") et des adversaires plus ou moins coriaces. En effet, dans ce jeu, les rouquins font preuve d'une incroyable fragilité comparés aux bruns ou au grand costaud chauve de la fin du troisième tableau. Même si on est encore très loin du jeu d'arcade (dont les photos ornent la jaquette, ce qui frôle l'escroquerie), la version CPC est tout de même fort réussie, car l'action reste très rapide malgré la profusion de détails et de couleurs.
Disquette US Gold pour Amstrad CPC. Existe aussi sur les 16 bits et sur C64 et Spectrum.

M.L.

PINBALL BLASTER

Un joyau remarquable

De très loin, on pourrait penser rencontrer une fois de plus un bon vieux flipper mais comme la coutume n'est pas de jouer à vingt mètres de son écran, un détail saute aux yeux : il y a une sorte de pistolet en bas de l'écran. En tirant, c'est lui qui permet de modifier la trajectoire de la balle. Original, non ? Le rythme du jeu, sans être très rapide, devient vite affolant car le maniement du pistolet n'est pas accessible au premier joueur venu et, pour couronner le tout, la configuration du flipper change constamment, sans parler de l'extra-balle et autres détails.
L'acquisition de ce jeu est plus que conseillée. Je peux vous garantir des soirées remplies de plaisir et d'épuisement, affalé sur votre MSX, les yeux vitreux et la bave dégoulinante... *Pinball Blaster* a tout pour être un hit : le graphisme, le son et l'animation sont exemplaires. Qui a dit que le bon jeu européen sur MSX était mort ?
Cassette ou disquette Eurosoft pour MSX1. Egalement présent dans la compilation "The Games Collection".

L.M.

PERMIS DE TUER

Bond en avant

Décidément, le cinéma semble beaucoup inspirer les éditeurs de jeux Après *Indiana Jones*, *Batman*, *Robocop*, *Red Heat* et *Running Man*, on attendait avec impatience l'adaptation du dernier Godard. Mais hélas, c'est le dernier James Bond, interprété par Timothy Dalton (le frère de Joe, Jack, William et Averell ?) que Domark a choisi de faire passer sur les écrans de nos moniteurs. Les amateurs de Godard devront patienter encore un peu.

Le logiciel se divise en plusieurs petites séquences qui reprennent le scénario du film et illustrent les scènes les plus spectaculaires.

Vous prenez les commandes d'un hélicoptère, d'un avion, pour tenter de mettre en échec une bande de trafiquants de drogue.

Si la première séquence ne déchaîne pas les passions, la seconde nous plonge au cœur des événements. James Bond doit traverser à pied la base ennemie et s'abriter derrière des bâtiments, des caisses, des bidons ou des jeeps pour éviter les rafales de mitrailleuses des trafiquants, puis trouver quelques secondes pour nettoyer le passage à coups de Berretta Exciting, isn't it ?

Rempli de bonnes idées, *Permis de tuer* aurait pu être un Top du mois, mais la mauvaise gestion des commandes rend le jeu trop difficile à négocier, d'autant qu'on ne dispose que de trois vies (on aurait préféré en avoir 007). Rassurez-vous, la partie reste quand même jouable.

N'est pas James Bond qui veut !

Disquette Domark pour Amiga, ST. Prévu également sur PC, C64, Amstrad et Spectrum.

M.L.



DEMON'S WINTER

L'hiver sera chaud !

La jaquette de *Demon's Winter* nous apprend qu'une odieuse créature, mi-démon, mi-dieu, répondant au nom de "Malifon" (c'est toujours mieux que "Jean-Edern" ou "Rika") a jeté un sort magistral sur le monde entier, qui reste désormais plongé dans un hiver froid et profond tandis que les océans virent au rouge sang ! Beurk ! Donc, non seulement on ne peut plus aller se baigner parce qu'on se les gèle, mais même si on y mettait le meilleure volonté du monde, l'océan, lui, est complètement pollué ! Vous vous rendez bien compte que cette situation est intolérable et qu'il va nous falloir en toucher deux mots à ce maudit Malifon, qui par sa mechanceté risque de nous gâcher la saison touristique !

Demon's Winter est basé sur le même principe qu'*Ultima* un monde très vaste (peuplé de créatures tout droit sorties de *Donjons & Dragons*) que les personnages parcourent en tentant de récolter les objets et les informations nécessaires à la réussite de leur mission. Nos héros possèdent une identité bien marquée et ont à leur disposition un nombre important de sorts et de spécialités telles la chasse, le kung-fu, le désamorçage des pièges ou l'escrime.

Lors des séquences de combat, tous les participents sont présents à l'écran, ce qui permet de mettre au point différentes stratégies d'attaque ou de défense.

Selon les auteurs, il vous faudra entre vingt et quatre-vingts heures pour venir à bout de ce logiciel. Préparez les sandwichs et le café !

Disquette SSI pour Amiga et ST. Egalement prévu pour Apple, compatibles PC et C64.

M.L.

HYPERDOME

"Hypermode"

Oui, je sais, c'est la mode, mais quand même... Nous sortir le quatre mille cinq cent quarante-huitième shoot'em up de l'année sans faire preuve de la plus petite parcelle d'originalité, c'est un peu comme le soixante-dixième épisode de "Dynastie", à la fin ça n'intéresse plus personne.

Hyperdome reprend toutes les caractéristiques du genre scrolling latéral, armes différentes, vagues d'aliens belliqueux et, à la fin de chaque tableau, l'inévitable sprite de huit centimètres. Bref, rien de nouveau à part la façon hilarante dont se déplace votre vaisseau : il penche tour à tour à droite et à gauche et donne l'impression de boiter. Ouarf ! ouarf !

Disquette Exocet Software pour Amiga.

M.L.

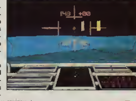

LEGEND of DJEL
O, preux Djel, sous le joug des
maléfices agonise notre royaume !
La puissance de ta magie terrassera
monstres et vermines, tes philtres
te garderont des sorts, ton courage est
notre seul espoir : va et vainc !

VOYAGER

Gaffe à l'américaine

En 1977, les Américains ont lancé Voyager 2, un satellite chargé de parcourir l'espace en diffusant les coordonnées de notre planète accompagnées d'un message de bienvenue. Ce jour-là, les techniciens de la Nasa auraient mieux fait de rester couchés, car le message a bien été reçu, mais par les Roxiz, des créatures extra-terrestres qui ont aussitôt décidé de nous envahir.

Certes, ce n'est pas la première fois qu'une race d'extra-terrestres au nom ridicule tente d'investir notre planète, mais c'est la première fois qu'on désigne un repris de justice, Luke Snayles, pour repousser l'invasion.



Vous allez donc vous mettre dans la peau de ce taulard fraîchement libéré et débarrasser l'une après l'autre les dix lunes de Saturne des forces d'attaque roxiziennes (ou roxizeuses, à moins que ce ne soit roxizounettes...) qui y ont établi leurs bases.

A bord d'un engin plus proche du tank que de la mobylette, vous parcourez la lune de Janus à la recherche de l'ennemi. Le point rouge sur l'écran du radar indique déjà qu'un vaisseau roxisien (ou roxitrois pour les fans de Stallone) se trouve derrière vous. Vous avez à votre disposition plusieurs armes, telles le laser, les pyramides de puissance, ou carrément la bombe atomique qui détruit tout ce qui se trouve dans votre champ de vision ! Vous pouvez également larguer un appât, et profiter de la bêtise des vaisseaux ennemis qui s'acharnent sur ce leurre, pour vous enfuir ou pour canarder à votre tour ces roxisiens décidément très myopes. Si vous réussissez à abattre le premier tank, sachez qu'il ne vous restera plus que 79 vaisseaux ennemis à éliminer avant de passer à la lune suivante.



Reprenant le vieux principe des combats de chars en trois dimensions, *Voyager* apporte quelques améliorations telles que l'utilisation de leurres qui renforcent l'aspect stratégique et redonnent une nouvelle jeunesse à ce type de jeu.

Disquette Ocean pour ST, prévu également pour Amiga.

M.L.

STEEL THUNDER

Tonnerre mécanique

Après l'agilité aérienne des simulateurs de vol et les vrombissements rageurs des voitures de course, certains éditeurs s'attaquent maintenant aux simulateurs de chars de combat.

Enfermé dans une carapace d'acier de 54 tonnes avec un armement des plus sophistiqués, vous aurez à combattre les redoutables T80 russes.

L'action se passe dans l'une des parties du globe où ça castagne dur (Cuba, Allemagne de l'Ouest, Syrie...). Vous êtes le commandant du tank, à moins que vous ne préfériez être le chauffeur ou le tireur, vous pouvez même choisir le sable chaud et les cocotiers de la côte, mais avouez que ça fait mauvais effet de bronzer pendant que l'ennemi attaque. Alors comme vous êtes courageux et plein d'abnégation, vous n'hésitez pas à aller au feu.



Après avoir répondu à la question d'une sentinelle (protection oblige), vous vous retrouvez dans le bureau du général Miller, votre supérieur. Un bref compte-rendu de la situation et vous voilà investi d'une mission de la plus haute importance : détruire des objectifs militaires et bien entendu des chars ennemis. Quatre tanks différents sont à votre disposition, vous apprendrez à choisir celui qui est adapté à la situation en lisant l'imposante notice, en anglais of course.

Steel Thunder vous met de plain-pied dans la réalité des affrontements grâce à des tonnes de renseignements techniques, un graphisme évocateur et un mode d'emploi complet. Vous mettrez sans doute du temps avant d'en maîtriser les mécanismes, mais qu'importe, l'essentiel c'est le réalisme et l'odeur de la poudre.

Deux disquettes Accolade pour PC. Existe aussi sur C64.

M.K.

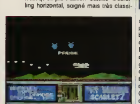
SCARLET 7



1575 façons de vaincre

Une fois de plus, avec *Scarlet 7*, l'action prime sur la réflexion. Un vulgaire shoot'em up ! me direz-vous. Certes, mais de bon niveau puisqu'il propose 1575 différents contextes de jeu. Etonnant, non ? Bien sûr, les variations ne sont pas fondamentales puisqu'elles résultent uniquement des capacités que vous donnerez ou non au vaisseau en début de partie : choix de la carlingue en fonction du rapport solidité/

poids, du moyen de locomotion (ailes, chenilles, pneus ou coussins d'air), du type de moteur parmi les sept disponibles qui diffèrent par leur maniabilité et leur vitesse et enfin de l'armement (trois types de lasers ou de missiles).
Tous ces paramètres ont une énorme influence sur le déroulement de la partie et ne sont donc pas à négliger. Le reste n'est qu'un jeu d'action "bateau" à scrolling horizontal, soigné mais très classi-



que. Signalons tout de même qu'à la fin d'un niveau, le joueur a la possibilité de réparer son vaisseau ou de changer ses caractéristiques. *Scarlet 7* ne manque pas d'intérêt mais hélas la partie arcade est trop éculée pour faire de l'ensemble un chef-d'œuvre.
Cartouche Hot-B pour MSX.

L.M.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (version arcade)

Cruelle déception !

Le logiciel démarre sur la superbe musique du film mais, hélas ! si les notes sont les mêmes, le souffle épique de la transformé de John Williams s'est transformé en un minuscule pet de mouche. Il en est malheureusement de même pour la suite du programme, qui à aucun moment ne retrouve l'esprit et le dynamisme du film. Pourtant, le logiciel reprend fidèlement la plupart des scènes d'action et vous met bien dans la peau du célèbre aventurier au chapeau mou, mais malgré cela on reste bien loin de l'enthousiasme que déchaîne le film dans les salles de ciné-ma. Cependant, si on essaye d'oublier un peu le film, il reste un jeu d'action d'assez bon niveau, digne à la rigueur de figurer dans les salles d'arcade.
Le programme comporte six séquences différentes et vous entraîne dans une grotte de l'Utah, à Venise, en Allemagne, dans un dirigeable et pour finir dans le temple du Graal, objet de la convoitise d'Indiana Jones.
Quelques bonnes idées, comme le fait d'avoir à chercher des torches pour éclairer la grotte, augmentent un peu le niveau du jeu mais des trouvailles discutables, comme par exemple le fouet qui ne tire que cinq coups puis disparaît définitivement, le déprécient aussitôt. On a l'impression de se trouver devant un soft un peu bâclé (surtout en ce qui concerne les bruitages), assez bien réalisé cependant, mais n'ayant d'autre but que l'exploitation intensive (et donc rentable) de l'adaptation sur micro d'un film à succès.
Disquette U.S Gold pour Amiga. Aussi sur ST, compatibles PC, C64/128, Spectrum, CPC.

M.L.

THE NEWZEALAND STORY

SOS kiwi

Wally Walrus, un horrible phoque, a décidé de manger une vingtaine de kiwis pour son goûter. Jusque là, aucun problème, mais il y a kiwi et kiwi... Il y a kiwi le fruit et kiwi l'oiseau. Il s'agit ici du volatile puisque ce sont vos copains à plumes qui vont se faire dévorer par un monstre ignoble que Brigitte Bardot continue malgré tout à défendre. Vous incarnez Tiki, un volatile malicieux qui a réussi à s'échapper du sac du vilain phoque kiwivore et vous ressemblez plus à un canari qu'à un véritable kiwi. Il va vous falloir retrouver vos copains avant l'heure du thé si vous voulez leur éviter de finir en kiwi haché dans le ventre du pinnipède affamé.
Armé uniquement de flèches



au début du jeu, vous trouverez de quoi vous débarrasser des lapins lanceurs de boomerang, des renards en montgolfière ou bien encore des bigorneaux mortels dans vos pérégrinations au travers de nombreux tableaux.
Comme vous pouvez le constater, un vent de folie souffle sur ce logiciel, ce qui favorise la détente et le dépaysement. Malgré le délire ambiant, le programme est parfaitement réalisé et ne souffre d'aucun défaut d'animation ou de bruitage. Les décors, déroutants et naïfs, et la musique d'accompagnement, guillerette à souhait, vous emportent dans un monde étrange et merveilleux où les parcmètres n'existent pas et où par conséquent il fait bon vivre. Même si tout cela n'est pas bien sérieux, laissez-vous aller...
Disquette Ocean pour ST, prévu également pour Amstrad CPC.

M.L.





LA CONSOLE NEC EST ARRIVEE !! DES PRIX CANONS ...

NOUVEAUTES
ET
NOMBREUX LOGICIELS
D'OCCASION

89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur couleur moyenne résolution **5 180 F**
520 ST + moniteur couleur haute résolution **5 680 F**

ATARI 1040ST ➤ 5 990 F

+ moniteur haute résolution SM124
1040ST + moniteur couleur moyenne résolution NC
1040ST + moniteur couleur haute résolution **6 980 F**

Des cadeaux vous seront offerts pour tout achat d'un Atari

SEGA

CONSOLE SEGA 990F
avec 2 poignées
+ Hang on

Pistolet Interactif	305 F
Lunettes 3D	340 F
Konix Speedking (manette)	149 F
Accélérateur	129 F
Quickjoy XV	129 F

199 F
F-16 Fighter
Super Tennis
Transbot

219 F
Fantasy Zone
Gangster Town
Shooting Gallery

259 F
Alex Kidd
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt

Choplifter
Great Baseball
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Penguin Land
Quartet
Secret command
World Soccer
Zillion
Zillion 3D

269 F
Aztec Adventure
Shangai
Blade Eagle 3D

299 F
After Burner
Alex Kidd 2
Alien Syndrome
Alterest Best
Bamberaid
California Games
Captain Silver
Double Dragon
Golvellius
Fantasy Zone 2
Keisenden
Lord of the Sword
Maze Hunter
Missile Defense 3D
Monopoly

Out Run
Rambo 3 (pistolet)
Rastan Saga
Rocky
R-Type
Shinobi
Space Harrier
Thunderblade
Yis
Zaxxon 3D

395 F
Miracle Warrior

LOGICIELS ATARI

International Karate+	219 F
Batman	205 F
Jet	345 F
Explora 2	295 F
Fusion	259 F
Bombuzal	215 F
Albedo	189 F
Barde s Tale	265 F
Blasteroïds	225 F
Code Facile	235 F
Games Winter Edition	185 F
Mod Show	185 F
Mata Hari	189 F
Precious Metal	195 F
NOUVEAUTÉS	
Archipelagos	259 F
Cosmic Pirate	189 F
Cybernoïd 2	189 F
Dragon Ninja	189 F
Jug	215 F
Renegade	N C
Robocop	195 F
R-Type	225 F
Run the Gaunthlet	189 F
Savage	210 F
5 Star Ocean	239 F
Best U S Gold	299 F
Castle Warrior	189 F
Deja Vu 2	N C
Double Détente	189 F
The King of Chicago	290 F
Thunderbirds	269 F
Hillsar	N C
Kult	269 F
Silkworm	259 F
Vigilante	189 F
Whirds Dreams	N C
UTILITAIRES	
Degas Elite (DAO)	225 F
Induction (SGBD)	1 290 F
Stad (DAO mono)	790 F
Spectrum 512 (DAO)	550 F
GFA Basic 3 0	750 F
GFA Raytrace	495 F
GFA 3 0 Jumbo pack	790 F

LA REVOLUTION : C'EST CHEZ NOUS !!!
DES PROMOS AU JOUR LE JOUR, VENEZ, COMPAREZ...

JSI VOUS OFFRE DES SERVICES :

- **LE DEPOT VENTE (reprise de votre ancienne machine en dépôt-vente pour tout achat d'ordinateur).**
- **MATÉRIELS ET LOGICIELS D'OCCASION TOUTES MARQUES**
- **TOUS LES LOGICIELS DÉSIRÉS DISPONIBLES SUR COMMANDE (sur toutes machines)**
- **CARTE DE FIDELITÉ**
- **NOUVEAUTÉS NOUS CONTACTER**

Disquettes 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

AMIGA

Amiga 500 + peritel + cadeau	
Amiga 500 + moniteur couleur haute resolution + peritel + cadeau	
Amiga 2000 + souris + peritel + cadeau	
Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	1 550 F
Imprimante MPS 1500 couleur	2 290 F
Souris Amiga/PC	270 F
Extension mémoire A501	1390 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS · VS0080 (600 x 285)	2 290 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 790 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 390 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	promo
Manette Quick Joy 5 + compteur	promo
Tapis pour souris	55 F

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Buggy Boy	259 F
California Games	225 F
Chess Master 2000	190 F
Dragon's Lair (1 mega)	350 F
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Leader Board Collection	259 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Rocket Ranger	299 F
Test Drive 2	290 F
Thundercats	239 F
Vampire Empire	210 F
Zoom	250 F
1943	N.C.
Running Man	259 F
R.Type	269 F
Archipelagos	210 F
Battle Hawk 1942	249 F
Castle Warrior	215 F
Explora 2	309 F
Forgotten Worlds	205 F
Renegade	225 F
Robocop	225 F
Vigilante	175 F
Voyager	229 F

NOUVEAUTÉS

Blood Money	255 F
Dragon Ninja	235 F
Faft	305 F
Hybris (SRK)	255 F
Hate	N.C.

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3 0	750 F
Publishing Partner Master	N.C.

Boîte rangement de disquettes

Rangement pour 40 disks	99 F
Rangement pour 100 disks	155 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom ....

Prenom ....

Adresse ....

Ville .... Code postal ....

N° tél .... Marque de l'ordinateur ....

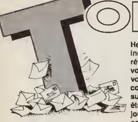
Je vous commande le materiel suivant ....

Pour un prix de .... F + frais de port

(Frais de port 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le materiel)

Règlement par cheque ou mandat a l'ordre de J.S.I.
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptees en magasin - Cheques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION



TOP SECRET

Hep ! approchez-vous un peu, je n'ai pas envie que des oreilles indiscrètes autant qu'ennemies entendent ce que j'ai à vous révéler... Une foultitude d'informations classées Top Secret vont vous être une fois de plus dévoilées. Mais que l'euphorie ne vous empêche pas de continuer à nous envoyer toujours plus de courrier pour cette rubrique. N'oubliez pas de noter la phrase suivante en accompagnement de votre Top Secret : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les Top Secret sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir, pour les autres précisez bien sur quelle machine vous désirez recevoir votre jeu. Nous prendrons en priorité les lettres écrites lisiblement, manuscrites ou dactylographiées.

Ce mois-ci, c'est VIRGIN LOISIRS qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

SEGA

Suite de Phantasy Star du numéro précédent.

(Envoi d'Alexandre Thilmany)

De Palma, prenez l'hovercraft qui vous ménera à la petite île au milieu de laquelle se trouve une tour. Arrivé à cette tour, vous devrez tuer un dragon rouge qui vous livrera la Laconian Sword destinée á Alis. Aprés, revenez sur Motavia, franchissez le grand lac au moyen de l'hovercraft et débarquez au sud du lac, á l'amorce d'un passage qui conduit au sein des montagnes. Descendez un peu á pied, et vous arriverez á une grotte (on peut aussi y aller d'une autre façon, en empruntant un défilé bloqué par des fourmiliéres et où une Landrover se révélera indispensable). Rentrez dans la grotte et vous y trouverez peu aprés le maître en sortileges de Noah, que ce dernier devra affronter (donc ménagez Noah). Si Noah gagne, on lui remettra le FRD Mantle (sa seule armure valable). Maintenant, rendez-vous à Dezoris. Allez au passage dans la ville de Skure acheter les Gloves, le Wand et le Laser Gun. Skure est la ville la plus au sud sur la carte ! A partir du moment ou vous avez acquis le Luveno, vous n'êtes plus obligé d'agir dans l'ordre indiqué. Une fois sorti de Skure, pénétrez dans la grotte située au sud-est, qui communique avec celle dont l'entrée est de l'autre côté des montagnes. (Pour plus de commodité, numérotez-les : la 1, celle qui se trouve au sud-est de Skure; la 2, celle qui communique avec la 1, et ainsi de suite, mais surtout dans l'ordre où vous les abordez). Mobilisez votre attention sur la troisiéme plaine, où s'ouvrent les grottes 4 et 5 (j'y reviendrai). Quand vous déboucherez de la grotte numéro 6 allez au nord-est jusqu' à la grotte 7, et ressortez illico par la 8). Si jamais vous vous êtes égaré, notez bien que la grotte 8 est celle qui se trouve en plein milieu de la carte, juste á côté de la deuxiéme ville (la plus au nord), Dezoris. Rendez-vous dans cette cité, achetez-y l'Ice Digger á 1200 M. Revenez á la grotte 6, mais n'y pénétrez pas, dirigez-vous vers l'ouest de cette grotte (vous ferez ainsi le tour de la planéte, de la carte en quelque sorte) et tomberez sur la grotte 9. Dés cet instant, munissez-vous de l'Ice Digger, foncez vers le sud tout schuss et mettez-vous á creuser dans la glace jusqu'au moment où vous parviendrez á une grotte oubliée. En mettant votre nez partout et avec un peu d'huile de coude (il faudra en découdre avec un Titan) vous repartirez de lá avec le "Prism". Repassez devant la grotte 9 et l'âme plus légére, en route vers le nord ! Se dressera alors sur votre chemin une forteresse où est cachée la Laconian Armor (faites



Le MOT SECRET

UN MOT SECRET EST CACHÉ DANS CETTE GRILLE. POUR LE TROUVER, NOIRCISSEZ TOUTES LES CASES VIDES

		S					
	E						
			C				
	R						
			E				
						T	

OUI JE SAIS, C'EST UN PEU DUR, MAIS ON Y ARRIVE PARFOIS

attention : il y a une trappe juste devant le porte du lieu qui renferme l'armure) Enfilez la grotte 9 pour aboutir a la 10 (dans la grande plaine au nord de la carte), et rendez-vous á la grotte sise le plus á l'ouest de la grande plaine et de la carte Entrez-y, n'écoutez pas ce qu'on vous dit dés l'abord et en allant jusqu'au bout de cette grotte vous aboutirez au Laconian Shield Allez ensuite à la grotte la plus au nord de la carte qui est (vous vous en souvenez ?) une forteresse Après avoir traversé de bout en bout cette forteresse, échangez votre Amber Eye contre une Torch Equipé de la torche, revenez à la plaine où se trouvent les grottes 4 et 5, cherchez alors un endroit pour creuser avec l'Ice Digger. Cet effort vous aménera dans une plaine où il faudra trouver un arbre solitaire (c'est pas dur) Utilisez votre torche bien en face et vous obtiendrez des Nuts Revenez sur Palme, allez dans la tour au sud de Scion et quand vous verrez le robot, dites- lui "non", et tuez-le Vous passerez la forteresse, monterez tout en haut, prendrez la petite grotte, puis apres ètre sorti, utiliserez l'hovercraft, passerez sur le lave Vous arriverez enfin à un labyrinthe énorme et d'une difficulté extrême (bonne chance !). Fouillez tout ! Vous découvrirez alors le Chrystal et la Miracle Key L'extrémité du labyrinthe aboutira à un ciel, utilisez alors le Prism qui vous permettra de distinguer le Château Noir, puis les Nuts, et envolez-vous vers le château Suivez le chemin jusqu'au Palais, un labyrinthe pas trés compliqué vous attend au détour Lassic, votre ennemi, se trouvera derrière une porte fermee par magie (sauver votre game avant de l'ouvrir), abattez-le tout á trac Ensuite allez chez le gouverneur de Motavia Lá vous tomberez dans une trappe au fond de laquelle s'amorca un couloir sans embranchement Suivez-le, vous allez tomber dans deux trappes (obligatoire) et vous arriverez á un rectangle que fait le labyrinthe Une porte secrete y est cachée , pour la trouver, vous devez vous tourner vers l'exterieur du rectangle, exactement á l'oppose de la largeur par laquelle vous arriverez et au milieu de cette largeur. Ouvrez le porte, suivez le petit chemin jusqu'a une porte fermée par magie (sauvez votre game), ouvrez la toute dernière porte et tuez le monstre gigantesque qui vous guette derrière Ecoutez aprés le gouverneur qui s'adressera à vous, et regardez le fin du jeu qui est vraiment superbe

Truce é gogo (et en vrec).

Quand vous arriverez dans un village ou une ville, ne faites pas seulement ce que je vous ai dit, questionnez tout le monde, achetez des armes, de la nourriture, etc Faites le plan de chaque labyrinthe, ils sont tous concrets Exécutez le plus souvent possible des coups de main dans l'unique but de tuer des monstres, de gagner de l'argent et des points d'experience Si vous faites RUN devant un monstre, et que cela ne marche pas, vous pouvez réessayez, cela marchera peut-être, et ainsi de suite Une porte compte pour deux mouvements dans un labyrinthe (une porte, pas un escalier !). Ouand un coffre explose, vous perdez tout un tiers de HP, et pour une flèche, un seul d'entre vous perd un tiers Seul le Laser Shield convient à Noah Avant d'aller dans un hôpital, refaites-vous une santé grâce à votre magie, vous économiserez plus Quand vous avez le responsabilite de repondre oui ou non dans une maison, faites toujours les deux Au début du jeu, ne vous aventurez pas dans la forêt Le Laser Gun est efficace contre plusieurs monstres en même temps. On ne peut pas changer d'armes dans un combat Et le fait de manger ou de boire quelque chose pendant un combat vous fait perdre un assaut Le Tarentule et le Manticor (monstres) vous répondront si vous faites la formule magique 'CHAT'. Le dragon blanc fera la même chose, mais avec 'TELE' de Noah Les Dezorians et les N-Fermer' vous répondront si vous faites la fonction 'TALK' Achetez le plus tôt possible une lampe magique Faites 'HELP' de Mya contre les gros monstres Notez le nombre de points de magie que vous prennent tous les sorts Au début du jeu, n'utilisez pas trop vos 'Cola', allez plutôt chez votre copine Ouand vous avez acheté une arme, n'oubliez pas de l'equiper

Quelques conseils d'ordre pratique en ce qui concerne l'équipement

Armes d'Alis : début, Short Sword-Iron Sword-Ceramic Sword-Light Saber-Laconian Sword Armures : début, Leather Armor-Light Suit ou directement Zirconian Armor-Diamond Armor (15 000 M.) Bouciers : début, rien-Leather Shield-Ceramic Sield-Laser Shield-Laconian Shield Armes de Myau-Fang. Armure : début, rien-Thick Fur Bouclier : début, rien-Gloves Armes d'Odin : début, Iron Axe-Ceramic Sword-Light Saber-Laconian Axe Armure : début, Iron Armor-Zirconian Armor-Laconian Armor Boucliers : début, rien-Leather Shield-Ceramic Shield-Mirror Shield Armes de Noah : début, Woodcane-Wand Armures : début, White Mantle-Frd Mantle Boucliers : debut, rien-Laser Shield.



Maintenant vous êtes paré pour affronter le jeu.

SOLUTIONS DES JEUX

Elle m'aime !
Abruti

Rébus
Il ne faut jamais dire jamais.

Spirales
Il y en a sept

Labyrinthe
Fastoche !

Messages superposés
Le jardin de ma sœur est plus grand que le chapeau de mon arrière grand-oncle Signé : Zlika.

L'intrus
Le verre Tous les autres font six lettres

Jeux dans les P.A.

La pomme
C'est le fil A

Le cheval
Il dit "Ce soir je vais au bal ! Connais-tu une jument qui voudrait m'accompagner ?"

B D. Enigme

Les aventures de Paul Issa
Le coupable a un cocard á l'œil gauche
Ce n'est pas le 1 qui louche , ce n'est pas le 2 qui est une femme (il a dit "je suis fait" en case deux) , ce n'est pas le 3 qui est trop petit , ce n'est pas le 4 qui est trop grand , ce n'est pas le 6 qui a l'œil gauche intact , ce n'est pas le 7 qui n'a qu'un bras. C'est donc le 5 !
Bravo à ceux qui ont trouve !

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!! LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!!

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ATARI-ST COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY	249F
+LA GUERRE DES ETOILES	
+L EMPIRE CONTRE ATTAQUE	
+LE RETOUR DU JEDI	
LES BEST DE US GOLD	249F
+OUT RUN +1943	
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2	
PRECIOUS METAL	249F
+L ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	
+SUPERHANG ON+XENON	
+ARKANOID 2	
PREMIER COLLECTION	249F
+NEBULUS+NETHERWORLD	
+ZYNAPS+EXOLON	
OCEAN 5 STARS	245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP+WIZZBALL	
+THE STORY SO FAR 1	199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS	
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL	
+THE STORY SO FAR 3	149F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER	
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

AFB	[illegible]
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	[illegible]
BLOOD MONEY	[illegible]
BLOODWYCH	[illegible]
CHAOS STRIKES BACK	195F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
EYE OF ORUS	[illegible]
FERRARI FORMULA ONE	[illegible]
INDIANA JONES	[illegible]
LAST CRUSADE (AVENTURE)	[illegible]
KNIGHT FORCE	[illegible]
OCEAN BEACH VOLLEY	[illegible]
PANIC STATIONS	199F
RAINBOW ISLAND	205F
SHINOBI	[illegible]
THE GAMES SUMMER	199F
XENON 2 MEGABLAST	[illegible]

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	259F
ARMALYTE	[illegible]
AQUAVENTURA	[illegible]
CABAL	[illegible]
CALIFORNIA GAMES	[illegible]
CONFLICT EUROPE	[illegible]
DAMOCLES	[illegible]
DARK FUSION	[illegible]
DRAGON LORD	199F
DRAGON SPIRIT	199F
DYNAMITE DUX	199F
E.S.S (HERMES)	295F
FRIGHT NIGHT	[illegible]
GARY LINEK HOT SHOT	[illegible]
GARY LINEKER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	[illegible]
GUARDIANS MOONS	[illegible]
GEMINI WING	199F
H.A.T.E	[illegible]
HILLSFAR	[illegible]
HYBRIS	[illegible]
INTERPHASE 3D	249F
JAWS	99F
KARATEKA	[illegible]
LORDS OF RISING SUN	[illegible]
MECHANIC WARRIORS	249F
MR HELI	249F
NECRON	249F
OUTRUN US SPEC EDIT	199F
PAPER BOY	185F
P47	249F
PASSING SHOT	249F
PIRATES	269F
QUARTZ	249F
RAINBOW WARRIOR	269F
RENEGADE	199F
SABRE WULF	249F
SCORPION	249F
SILPHEED	299F
SLAYER	199F
SPACE HARRIER	[illegible]
STEIGAR	199F
STORMLORD	99F
STUNT CAR	245F
SUPER SCRAMBLE	199F
SUPER WONDERBOY	199F
TANK ATTACK	249F
THE KRISTAL	[illegible]
THE LAST NINJA	245F
TOWER OF BABEL	269F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	[illegible]

NOUVEAUTÉS ST (suite)

ULTIMA V	235F
UMS	269F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
WATERLOO	249F
XENAPHOBE	269F

HIT PARADE ST

CASTLE WARRIOR	199F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
KICK OFF	269F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEW ZEALAND STORY	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROBOCOP	199F
SILKWORM	199F
TARGHAN	245F
3 D POOL	199F
AAARGH	185F
ARCHIPELAGOS	249F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW 1990	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	199F
CHARIOTS OF WRATH	249F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT	99F
FALCON	35F
GALDREGON S DOMAIN	195F
GUNSHIP	245F
INTERNAT RUGBY SIM	199F
KINGS QUEST IV	295F
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
REVOLUTION FRANCAISE	199F
LAST DUEL	149F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MILLEMIUM 2.2	199F
OPERATION WOLF	195F
PAC MANIA	185F
PERMIS DE TUER	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	199F
ROCKET RANGER	[illegible]
RVF HONDA	269F
RUNNING MAN	249F
SKWEEK	195F
SLEEPING GODS LIE	249F
SPACE QUEST 3	249F
THUNDERBIRDS	249F
TIME SCANNER	199F
VIGILANTE	[illegible]
WEIRD DREAMS	235F
WINDSURF WILLY	199F
XYBOTS	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2	195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB MIS	
+STREET SPORT BASKET	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+CRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BARBARIAN PALACE	
+ ASTROID	185F
BATMAN	199F
DOUBLE DETENTE	199F
FERRARI FORMULA ONE	299F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDIANA JONES	249F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
NEW ZEALAND STORY	199F
SPACEMAX	349F
STARRAY	299F
VIGILANTE	199F
XENON	249F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION FIGHTER	259F
AFTERBURNER	249F
AMERICAN ICE HOCKEY	249F
ARKANOID 2	185F
BAAL	295F
BOMBUZAL	249F
CARRIER COMMAND	249F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
E.S.S (HERMES)	295F
GARY LINEK HOT SHOT	155F
INTERPHASE 3D	249F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MENACE	245F
OPERATION WOLF	195F
P47	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SHOGUN	249F
STARGOOSE	299F
STARGLIDER 2	249F
STUNT CAR	249F
THE THIRD COURIER	245F
THE LAST NINJA 2	245F
THUNDERBLADE	249F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	195F
UMS 2 NATIONS AT WAR	269F
VIRUS	249F
ZORK ZERO	[illegible]

HIT PARADE PC

CHUCK YEAGER S AFT	299F
DOUBLE DRAGON	195F
ARCHIPELAGOS	299F
F15 N2	359F
OUT RUN	149F
ROBOCOP	199F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F
688 SUB MARINE	245F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2 2	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
TEENAGE QUEEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

STARWARS TRILOGY	249F
+LA GUERRE DES ETOILES	
+L EMPIRE CONTRE ATTAQUE	
+LE RETOUR DE JEDI	
PRECIOUS METAL	249F
+L ARCHE DU CAPIT BLOOD	
+XENON+ARKANOID 2	
+CRAZY CARS	
+THE STORY SO FAR 1	199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS	
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL	
+THE STORY SO FAR 3	149F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER	
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK	

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BARBARIAN 2	199F
BATMAN LE FILM	245F
BATTLE VALLEY	199F
BEAST	299F
EYES OF ORUS	249F
INDIANA JONES	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
KNIGHT FORCE	269F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
PANIC STATIONS	199F
RAINBOW ISLAND	205F
RENEGADE 3	249F
SHINOBI	199F
THE GAMES SUMMER	195F
UMS 2 NATIONS OF WAR	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

AUTRES NOUVEAUTES

APB	199F
AQUAVENTURA	245F
ARMALYTE	199F
BARBARIAN 2 (PSYGNO)	245F
BLOODWYCH	249F
CABAL	245F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK FUSION	199F
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	249F
DRAGON SPIRIT	199F
DYNAMITE DUX	249F
ESS (HERMES)	295F
F16 COMBAT PILOT	245F
GARY L. HOT SHOT	195F

AMIGA NOUVEAUTES (suite)

GEMINI WING	199F
GHOST AND GOBBLINS	245F
HATE	199F
INTERPHASE 3D	249F
KING ARTHUR	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MR HELI	249F
NECRON	249F
NEUROMANCER	249F
OUT RUN US EDIT	199F
OVERLANDER	199F
PASSING SHOT	249F
P47	249F
POLICE QUEST 2	249F
PREDATOR	249F
QUARTZ	249F
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
SCRABBLE	245F
SKRULL	225F
SLAYER	199F
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	249F
STORMLORD	199F
STUNT CAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
THE LAST NINJA 2	245F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
XENOPHOBE	269F

HIT PARADE AMIGA

ASTAROTH	249F
CASTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
DRAGON NINJA	249F
FALCON MISSION DISK 1	199F
F.O.F.T	275F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
NEW ZEALAND STORY	245F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
POWERDROME	245F
ROBOCOP	249F
SHOOT 'EM UP CONST	225F
SUPER SCRAMBLE	199F
TEST DRIVE 2	245F
VIGILANTE	199F
DUN[illegible]	[illegible]
KICK OFF	[illegible]
K-LT	[illegible]
REVOL[illegible]	[illegible]
LES PORTES[illegible]	[illegible]
LORDS OF[illegible]	[illegible]
MICROPR[illegible]	[illegible]
MILLEM[illegible]	[illegible]
PERMIS DE[illegible]	[illegible]
RICK DANGER[illegible]	[illegible]
R TYPE	[illegible]
RVF HONDA	[illegible]
SCORPION	[illegible]
SILKWORM	[illegible]
[illegible] WEEK	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SUPER GENIAL !! LES EXCLUSIFS MICROMANIA

Chaque fois que vous commandez au Club vous recevrez 2 points pour un logiciel en cassette et 3 pour un logiciel en disquette (souf bien sûr pour les soldes et les classiques) Quand vous avez suffisamment de points vous choisissez l'article souhaité qui vous sera livré avec votre prochaine commande. Avec 6 points vous pouvez choisir 1 des 2 T Shirt Micromania (High Score ou Play Again). Avec 20 points, vous aurez la Super Montre du Club, et bientôt, plein d'autres articles fantastiques

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST
ARCTICFOX
BARD S TALE I
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W CLASS LEADERBOARD
STREET FIGHTER
BIONIC COMMANDO

PC COMPATIBLES
ARCTICFOX
BARD S TALE I
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX
WORLD TOUR GOLF
BIONIC COMMANDO

AMIGA
ARCTICFOX
BARD S TALE
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
THE ARCTICFOX COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD
STREET FIGHTER
BIONIC COMMANDO


ÉLU
AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI
DEMENT ! Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6128 avec 6 jeux.
+ROCKIT+ROBOT ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULLS EYE
GEANT ! LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN !
LES JUSTICIERS 145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3
Dans la boîte un POSTER inédit des 3 héros et un AUTOCOLLANT génial Robocop !
COMPILATIONS (suite)
MEGA PACK
DIX SUR DIX 149-199F
GEANTS DE L ARCADE 2
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
12 JEUX EXCEPTIONNELS
OCEAN DYNAMITE
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO
LES BEST DE US GOLD
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2
GOLD SILVER BRONZE
HISTORY IN THE MAKING
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
SPECIAL ACTION
TEN MEGA GAMES 3
ARCADE ACTION
+INTERNATIONAL KARATE
COLLECTION KONAMI
FIST AND THROTTLES
GEANTS D ARCADE
AMSTRAD COMPILATIONS
SOCCER SQUAD
STAR WARS TRILOGY
HEAT WAVE
LA COMPIL OCEAN
LE MONDE DE L ARCADE
NOUVEAUTES** A NE PAS MANQUER
ACTION SERVICE
A P B
BATMAN (LE FILM)
BLOODWYCH
CARRIER COMMAND
KNIGHT FORCE
NEW ZEALAND STORY
PANIC STATIONS
RAINBOW ISLAND
SKATE OR DIE
AUTRES NOUVEAUTES**
ACTION FIGHTER
BOMBUZAL
DOMINATOR
DOUBLE DRAGON
DRAGON SPIRIT
DYNAMITE DUX
GEMINI WING
KULT
MEURTRE A VENISE
MR HELI
PASSING SHOT
P47
PROJECT STEALTH F
STAR TREK
STEIGAR
SUPER WONDERBOY
TINTIN SUR LA LUNE
WEIRD DREAMS
HIT PARADE
AFTER BURNER
BARBARIAN
CRAZY CARS
DOUBLE DRIBBLE
FORGOTTEN WORLDS
GARY L. HOT SHOT
INDIANA JONES
THE LAST CRUSADE (ARCADE)
MICROPROSE SOCCER
RENEGADE 3
RICK DANGEROUS
SILKWORM
STORMLORD
SUPER SCRAMBLE
GAMES SUMMER EDIT
BUMPY
CHICAGO
CHUCK
DRAGON
GUNSHIP
H.A.T.E.
LE MANOIR
R TYPE
RUNNING MAN
THE LAST NINJA
TIME SCANNER
VINDICATORS
L'été continue chez MICROMANIA -10%
sur tous les logiciels Amstrad, Atari ST, PC, Amiga
JEUX POUR CONSOLES
ATARI 2600
BEAMRIDER 95F
CALIFORNIA GAMES 145F
CARNIVAL 75F
CHOPPER COMMAND 95F
COMMANDO 145F
DECATHLON 145F
DONKEY KONG 95F
ENDURO 95F
F14 TOM CAT 145F
FROSBYTE 95F
GHOSTBUSTERS 95F
HERO 95F
KEY STONE KAPERS 95F
KUNG FU MASTER 95F
MEGAMANIA 95F
NIGHT MARE 95F
PRO WRESTLING 95F
RAMPAGE 145F
RIDDLE OF SPHINX 95F
RIVER RAID 95F
RIVER RAID 2 145F
SEAQUEST 95F
SUMMER GAMES 145F
TENNIS 95F
WINTER GAMES 145F
ZAXXON 95F
SEGA
AFTER BURNER
ALTERED BEAST
BLACK BELT
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CYBORG HUNTER
DOUBLE DRAGON
FANTASY STAR
FANTASY ZONE 2
GREAT BASKETBALL
KENSEIDEN
LORD OF THE SWORD
MONOPOLY
OUT RUN
OUT RUN 3D
RAMPAGE
RESCUE MISSION
SHINOBI
SPACE HARRIER
THUNDERBLADE
TIME SOLDIERS
VIGILANTE
WONDERBOY
ZILLION 2
•• Ces logiciels doivent sortir prochainement Téléphonez au 93 42 57 12 pour connaître la disponibilité exacte de chaque logiciel
NE CHERCHEZ PLUS A PARIS !
Les Nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA !
PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 PARIS
Metro Havre-Caumartin
Tel 42 82 58 36
FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78
NOUVEAU CENTRE COMMERCIAL GALAXIE PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1
Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tel 45 81 11 50 Poste 4141
SOLDES DISQUETTES 49F
ARCTICFOX
FORCES MAGIQUES
HEAD OVER HEELS
IMPOSSIBLE MISSION 2
LED STORM
RAMPARTS
SOLDES CASSETTES 39F
IMPOSSIBLE MISSION
LED STORM
THE DEEP
THUNDERBLADE
ZORRO
Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent (ATTENTION, depuis Paris composer le 16 93.42.57.12)
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Remise sur les logiciels AMSTRAD, ST, PC, AMIGA - 10 %
Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer = F
NOM
ADRESSE
Tel
Code postal
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature
☐ T.Shirt PLAY AGAIN M L XL (entourez votre taille)
☐ T.Shirt HIGH SCORE M L XL. (entourez votre taille)
☐ Montre MICROMANIA
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI ST . AMIGA

AMSTRAD CPC

LE MANOIR DE MORTEVIEILLE

(envoyé par Jean-Paul Michel)

Tel Mike Hammer, vous survenez dans un manoir, enfilez un corridor, l'air désabusé - encore une bon Dieu d'énigme qui va vous mener jusqu'aux aurores ! Rendez-vous a le dernière chambre à gauche. Avant d'y entrer, assurez-vous qu'elle est bien déserte Ensuite fouillez la valise qui se trouve sur le meuble pour y chercher une bague en or décorée d'une croix Puis allez á l'avant-dernière piéce á droite Là vous fouillez de nouveau une valise qui se trouve sur un meuble , un poignard y est caché, dont vous vous emparez Apres cela descendez dans la cave et posez le poignard exactement sur la marque inscrite au-dessus de la gravure ancienne du pilier central, ce qui ouvre l'accès á un passage secret Bien entendu, votre instinct professionnel vous oblige à vous informer de ce qui s'y passe Mais auparavant, installez la bague sur la boule et faites la tourner

A cet instant vous découvrirez un cadavre dont vous ferez immédiatement les poches Prenez l'objet en bois qui est a l'intérieur, retournez dans la cave où vous retirez la bague de la boule (donner c'est donner, reprendre c'est voler)puis passez par le couloir, montez au grenier (c'est au fond a droite) Ouvrez et fouillez (ça devient une manie chez vous) le tiroir du premier meuble et saisissez la baguette en bois qui s'y trouve Vous le mettez au premier coin du meuble situé juste devant, puis vous prenez l'objet en bois qui a été trouvé sur le cadavre et vous le mettez à l'extrémite de la baguette en bois , tournez le tout (le compte est bon ?) On trouve alors un tiroir secret avec un livret dont il faudra faire la lecture et , c'est fini !

PC

KING QUEST IV

(envoyé par Yannick Janeau et François Boux de Casson)

Faites donc un tour sur les écrans pour vous familiariser avec le monde enchanté de Tamir

Tout d'abord, se rendre chez Lolotte. Puis aller chez les nains (OPEN DOOR) et laver la maison (CLEAN HOUSE). Quand les nains repartent, lavez le table (CLEAN TABLE) et prenez le bourse (TAKE POUNCH). Allez donner cette bourse au nain dans la mine (GIVE POUNCH), qui vous la restituera après vous avoir fait le don d'une lanterne En allant chez les pêcheurs, cherchez l'oiseau qui est en train de manger un ver de terre Lorsque vous l'aurez trouvé, prenez-le (TAKE WORM), rendez-vous chez les pêcheurs et donnez-leur la bourse (GIVE POUNCH) Ils vous fourniront une canne é pêche Allez au bout du ponton et pêchez un poisson (PUT WORM TO POLE) .. puis .FISH) Allez sur l'île, prenez-y la plume qui se trouve sur l'une des plages (TAKE FEATHER) Faites-vous avaler par la baleine en revenant vers le continent Escaladez la langue en partant de la gauche et en montant en arc de cercle jusqu'à son sommet. Chatouillez la glotte avec votre plume (TICKLE WITH FEATHER) Lorsqu'elle vous recrachera, nagez jusqu'á l'île Placez-vous en face du pélican et jetez-lui un poisson (GIVE FISH) En partant, il laissera un sifflet en argent, prenez-le (TAKE WHISTLE) Puis allez dans la barque sur l'île, prenez-y la bride en regardant le sol (LOOK FLOOR) Ensuite sifflez (BLOW IN WHISTLE), retournez immédiatement à Tamir sur le dos du dauphin (RIDE DOLPHIN) Allez prendre l'arc de Cupidon á la piscine grecque (TAKE BOW) Trouvez la licorne et tirez une fleche sur elle (SHOOT UNICORN WITH ARROW) Bridez la licorne (BRIDLE UNICORN) et montez-la (RIDE UNICORN).

Votre première quête est terminée Lolotte vous en donne une deuxième · la capture de la poule aux œufs d'or des ogres

Allez prendre le balle qui se trouve sous le pont (LOOK UNDER BRODGE) A l'écran supérieur, mettez-la dans l'eau (PUT BALL IN WATER) La grenouille ira la chercher et se placera à droite de la mare. Prenez la grenouille (TAKE FROG) puis la couronne (TAKE CROWN) Vous pouvez, si vous le désirez, reprendre la balle (TAKE BALL) Rendez-vous á l'écran de la cascade et posez la couronne sur votre tête (PUT CROWN ON HEAD) Vous voilá sous la couronne Prenez la planche (TALE BOARD) et avancez dans la caverne A cet instant prenez un os du squelette qui se trouve par terre (TAKE BONE) Maintenant vous avez tous les éléments pour vous rendre chez l'ogre Rentrez chez lui sans vous faire attraper Introduisez-vous dans la cave sous l'escalier Attendez que l'on vous signale l'entrée des ogres et ragardez par le trou de la serrure (LOOK BY KEYHOLE) Sortez de la cave et prenez la poule (TAKE HEN) Montez á l'étage et prenez la hache (TAKE AXE) Rendez-vous aux arbres tueurs et coupez-les avec la hache (CUT TREE WITH AXE) puis retournez directement chez Lolotte

Allez ensuite chez les sorcières. Chez elles, attirez-en une derriére la marmite et faites le tour de l'autre côte pour prendre leur unique œil en verre (TAKE EYE). Ressortez de la grotte et rentrez-y de nouveau Les sorcières vous jetteront un scarabée magique (TAKE SCARAB) Rendez-leur cet œil (GIVE EYE TO WOMEN) mais ne vous approchez pas trop !

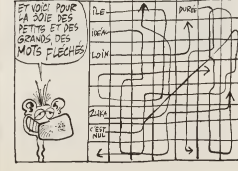
Retournez voir Lolotte pour lui remettre la poule aux œufs d'or

Votre deuxieme quête est terminee . Lolotte vous en donne une troisieme . lui rapporter la boîte de Pandora. .

Rendez-vous dans le séjour du manoir où vous devrez prendre les œuvres complétes de Shakespeare sur des étagéres (TAKE BOOK ON SHELVES) Maintenant retrouvez le ménestrel pour lui echanger des livres contre son luth (GIVE BOOK) Ensuite cherchez le dieu Pan, jouez de votre instrument (PLAY LUTE) Proposez au petit homme votre luth (GIVE LUTE) Joyeusement, il vous le prendra et l'échangera contre sa flûte en argent Allez faire un tour ensuite derrière la cascade (en posant la couronne sur votre tête, comme plus haut) Rentrez dans la caverne, faites attention au troll. Allumez la lanterne (LIGHT LANTERN) Allez á droite ; quand vous serez bloqués par une paroi, descendez à

l'écran inférieur puis passez à l'écran de droite. Normalement, vous devez voir une lueur en haut et à droite de l'écran. Posez la planche par terre (PUT DOWN BOARD). Si vous n'êtes pas bien placé, avancez pas à pas car il y a deux crevasses. Quand vous aurez réussi à poser la planche par terre, passez doucement la crevasse, jusqu'à ce qu'il vous dise que vous pouvez reprendre votre planche. Continuez encore à avancer jusqu'au bord droit de l'écran, puis montez à l'écran supérieur. Sortez de la caverne par la fissure. Vous voilà de l'autre côté de la montagne dans les marais. Avancez-vous près de l'eau et sautez sur les monticules de terre sans tomber dans les étendues stagnantes mêlées de sables mouvants (JUMP). Faites "JUMP" jusqu'à la fin de l'écran. Voilà le fruit qui sauvera la vie de votre père. Avancez-vous le plus près possible de l'île et posez la planche par terre (PUT BOARD DOWN). Jouez de la flûte (PLAY FLUTE) pour hypnotiser le serpent et prenez le fruit (TAKE FRUIT). Repartez vite sur l'île car le serpent se réveille assez vite. Reprenez la planche (TAKE BOARD) et ressortez de la caverne (la nuit tombe entre-temps). Rendez-vous dans le manoir, il s'y trouve un bébé fantôme dans une des chambres du haut. Allez dans le séjour (à gauche en entrant). Regardez le portrait (LOOK PICTURE) qui vous indique une petite serrure. Remuez-la (FLIP LATCH). Rentrez dans le passage secret et prenez la pelle (TAKE SHOVEL). Allez dans le cimetière (les zombis ne peuvent rien vous faire grâce au scarabée) et lisez les inscriptions écrites sur les tombes (READ TOMBSTONE). Faites bien attention, vous n'avez le droit de creuser que cinq trous, quand vous trouverez la tombe du bébé, creusez (DIG). Allez lui donner le grelot en argent. Plus tard vous entendrez des bruits de chaînes, descendez, vous devez voir un homme en train de tirer ces chaînes. Pour l'aider vous devez faire la même chose qu'avec le bébé, c'est-à-dire lui rapporter une bourse avec des pièces d'or. Ensuite, lorsque vous la lui aurez donnée, vous entendrez des pleurnichements au premier étage (pièce de droite). Là apparaît une vieille dame dans un rocking-chair. Allez dans le cimetière pour lui rapporter un pendentif ouvrable avec, dedans, un portrait. A ce moment-là, vous rencontrerez dans la salle près des cuisines un homme vaillant affligé d'une jambe de bois. Il réclame une médaille. Dès lors un jeune garçon vous narguera. Il montera tout de suite au premier étage à droite pour grimper ensuite au grenier. Descendez dans le cimetière pour trouver son jouet (un cheval à bascule), montez dans la chambre puis dans le grenier (CLIMB). Là, donnez-lui son jouet. Il s'évapore. Ouvrez la caisse sur laquelle il était assis (OPEN CHEST) pour y trouver une partition de musique (LOOK IN CHEST puis TAKE SHEET MUSIC). Redescendez du grenier (CLIMB DOWN) et escaladez l'escalier du passage secret (sauvegardez car la chute est mortelle). Asseyez-vous sur le banc de l'orgue (SIT) et lisez la partition (READ SHEET MUSIC). Puis jouez-la (PLAY SHEET MUSIC). Un tiroir secret s'ouvre, prenez-y la clef en os (TAKE SKELETON KEY). Rendez-vous à la porte de la crypte et ouvrez-la avec la clef (UNLOCK DOOR WITH SKELETON KEY puis OPEN DOOR). Prenez la corde (TAKE ROPE) et descendez (CLIMB). La momie vous attaque puis repart dans son sarcophage (toujours grâce au scarabée). Dans un coin du tombeau se trouve la boîte de Pandora. Prenez-la (TAKE BOX) et ressortez de la crypte (CLIMB pour remonter l'échelle). Amenez-la à Lolotte. Celle-ci vous donne "généreusement" en mariage à son horriiiiible fils. Vous êtes donc censé passer la nuit dans la chambre d'Edgar (fils de Lolotte). Mais Edgar est plus humain que sa mère, il cache sous son horrible physique une admirable gentillesse : en effet il vous glisse sous la porte une rose à laquelle est accrochée une clé d'or. Prenez la rose puis détachez la clef (TAKE ROSE puis TAKE GOLD KEY). Ouvrez votre porte (UNLOCK DOOR WITH GOLD KEY puis OPEN DOOR). Descendez de la tour, ne passez pas trop près des gardes, sinon c'est le mariage (mortel !). Vous êtes dans la salle à manger. Rentrez par la porte du haut de l'écran et ouvrez le placard de droite (OPEN DOOR), prenez-y toutes vos affaires, qui y étaient consignées (TAKE ALL). Montez dans la chambre de Lolotte et tirez une flèche de Cupidon (SHOOT TO LOLOTTE). L'amour et le mal ne vont pas ensemble et la mort s'ensuit. Prenez le talisman de Genesta (TAKE TALISMAN). Maintenant vous ne risquez plus d'être marié de force, le château est à vous. Prenez la porte de gauche (en descendant de chez Lolotte), une réception vous y attend. Pénétrez dans le débarras (tout de suite à droite) avec la clef d'or. Prenez-y la poule et la boîte de Pandora. Sortez du château et allez dans l'écurie libérer la licorne (OPEN GATE).

Voilà, cette superbe aventure est terminée, vous n'avez plus qu'à offrir le talisman à Genesta pour sauver votre père. Si vous voulez davantage de points, remettez la boîte de Pandora à sa place et refermez la porte à clef (Sauvegardez régulièrement tout le long du jeu sous plusieurs noms).



AMIGA

TARGHAN

(Envoi de Cédric Loiseau)

Au départ, allez vers la gauche, prenez le shuriken et lisez le parchemin (il indique comment sauvegarder une partie). Revenez sur la droite, passez le puits et tuez la femme à l'arc au moyen du shuriken. Continuez à droite, faites attention à la chauve-souris, allez à la rencontre du petit être lumineux pour qu'il vous suive et vous éclaire dans la grotte. Et ramassez le deuxième shuriken.

Dans la grotte, revenez vers le puits et descendez. Allez à droite et tuez le lézard à l'aide des deux shurikens, il mourra aussitôt. Continuez à droite et ramassez le shuriken, faites attention à la stalactite qui tombe. Toujours vers la droite, tuez les trois chauves-souris et lisez le parchemin (utile pour la rencontre avec le mage). Ensuite tuez l'autre lézard avec le shuriken et achevez-le à l'épée. Passez dans un réduit où une grille va se refermer, continuez et sautez au-dessus du trou, faites attention à la chauve-souris, montez à la corde et allez vers la gauche pour prendre la potion de vie. Redescendez et allez toujours tout droit, faites attention à la chauve-souris et tuez le lézard à coups d'épée ; attention aux deux chauves-souris, prenez l'autre potion de vie qui se trouve au ras de l'abîme (pas trop vite, sinon...). Revenez sur la gauche et descendez la première corde, allez sur la droite et tuez le lézard à coups d'épée. Prenez ensuite la clef qui permettra de ressortir. Remontez par la corde que vous venez de prendre et continuez votre ascension avec l'autre corde, allez sur la gauche, faites attention aux deux chauves-souris : la grille va s'ouvrir toute seule, prenez le vase. Redescendez et allez toujours sur la gauche en évitant ou tuant les chauves-souris. La grille qui s'était refermée derrière vous va s'ouvrir, ensuite débarrassez-vous de la clef. Remontez dans le puits et allez sur la droite. Tuez l'homme-animal à l'aide de l'épée, ensuite sauvegardez en vous agenouillant devant Dieu. Continuez en prenant garde aux chauves-souris. Attention au félin qui va vous arriver dessus. Ne prenez pas le coffret (il ne m'a été d'aucune utilité !). Prenez maintenant une potion de vie pour remonter votre niveau d'endurance.

Dans la forêt, montez à la corde jusqu'en haut, allez vers la droite, tuez le nain à coups d'épée, continuez et tuez le second nain aussi, lisez le parchemin et descendez par la corde ; tuez le nain, continuez et tuez l'autre nain, ramassez le shuriken caché derrière l'échelle, continuez et montez à la corde ; tuez le nain, allez sur la droite et tuez l'autre nain, etc. Descendez, allez vers la droite et tuez la femme à l'arc. Revenez sur vos pas et montez à la corde jusqu'en haut, allez sur le droite et tuez le nain, puis le second, ne ramassez pas l'anneau qu'il laisse tomber (il ne m'a pas servi !). Descendez ramasser le shuriken, allez vers la gauche et prenez la potion de vie. Revenez sur vos pas en remontant et redescendant une seule corde, allez à droite et prenez le shuriken, puis lisez le parchemin. Revenez sur la gauche et descendez, allez complètement sur la droite pour sortir de la forêt.

Sur la route du temple, commencez par faire une sauvegarde, ensuite poursuivez vers la droite : vous allez rencontrer le mage. Agenouillez-vous et donnez-lui le vase, il laissera tomber le bijou qui vous permettra de vous faire téléporter dans le temple et le château. Continuez et ramassez le shuriken. Si vous n'avez pas assez de place, laissez quelque chose par terre. Allez tuer le monstre deux tableaux plus loin à l'aide des trois shurikens et achevez-le avec quelques coups d'épée. Revenez chercher les objets que vous avez laissés. Continuez vers la droite et rentrez dans le temple.

Une fois dans le temple, tuez le premier lézard à coups d'épée, continuez et ramassez le shuriken, tuez le second lézard de la même façon ; continuez et lancez le shuriken sur le samouraï, achevez-le à coups d'épée (attention, il est coriace, ne le laissez pas s'approcher de vous). Montez à la corde, allez à gauche, immobilisez-vous dans le téléporteur. Vous êtes téléporté, allez à droite, ramassez la potion de couleur claire, buvez-la : vous deviendrez minuscule. Allez le plus vite possible à droite pour tuer le sorcier une fois que vous serez redevenu normal. Il faut prendre la potion rouge (qui permet de voir dans le noir), la potion de vie, la potion de couleur claire (qui vous permet de réduire votre taille). Lisez ensuite les deux parchemins. Revenez dans le téléporteur et redescendez la corde, allez à droite, ne descendez pas dans le trou : il ne s'y trouve qu'un collier (inutile !) gardé par un dragon. Tuez le dernier samouraï et prenez le shuriken. Vous pouvez boire une potion de vie. Maintenant vous sortez du temple.

Sur la route du château, tuez l'homme avec la hache à coups d'épée, tuez le second de la même façon. Tuez l'archer à l'aide du shuriken et achevez-le à l'épée. Vous voilà au pied du château, ramassez le shuriken. Vous pouvez faire une sauvegarde.

A l'intérieur du château, tuez le bourreau à coups d'épée, ramassez le shuriken et lancez deux shurikens sur l'homme au bouclier. Achevez-le à l'épée, continuez et tuez l'autre bourreau. Vous pouvez boire une potion de vie. Ramassez le shuriken et la potion de vie. Avancez et tuez l'homme sur l'escalier (ne le laissez pas descendre, restez sur la première marche, vous le tuerez facilement à coups d'épée). Continuez tout droit sans vous arrêter dans le téléporteur, tuez le prochain opposant à coups d'épée, lancez le shuriken sur l'homme au bouclier et achevez-le ; continuez jusqu'au téléporteur puis allez à gauche et descendez dans le trou. Buvez la potion rouge et vous pourrez alors voir l'intérieur de la grotte, allez à gauche, buvez la potion beige : vous deviendrez minuscule et vous pourrez alors passer par le petit trou du fond de la grotte. Tuez ensuite le sorcier, allez très vite chercher la pierre éclatante gardée par un dragon et retournez vers la droite ; ramassez la potion sur le sol et buvez-





DES OFFRES SURPRENANTES !

TOUS LES MONITEURS COULEUR EN PROMOTION AUX PRIX L.T.I

ATARI 520 STF + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	3490 F
ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR + 5 JEUX + 1 JOYSTICK	4990 F
ATARI 1040 STF + 10 DISKS + 1 TAPIS SOURIS	4490 F
ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR + TRAIT TEXTE	6740 F
ATARI MEGA ST1 + MONITEUR MONOCHROME	6345 F
MEGA PAGE ST1 + SM 124 + TRAIT TEXTE + P.A.O + FORMATION	7649 F
ATARI MEGA ST2 + SM 124 + TRAIT TEXTE	11 800 F
AMIGA 500 + CABLE PERITEL + 6 JEUX + 1 JOYSTICK	3990 F
AMIGA 500 + A 501 (EXTENSION 512 KO) + CABLE + 6 JEUX	5250 F
AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 + 6 JEUX	6790 F
AMIGA 500 + IMPRIMANTE COULEUR STAR LC 10	6290 F
STAR LC 10 NOIR + CABLE CENTRONIC	2250 F
STAR LC 10 COULEUR + CABLE CENTRONIC	2590 F
STAR LC 24-10 + CABLE CENTRONIC	3490 F
LECTEUR DF ATARI	990 F
LECTEUR DF AMIGA	990 F
10 DISQUETTES DE MARQUE SF	95 F
10 DISQUETTES DE MARQUE DF	120 F

Document non contractuel

TOUTES LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS EN LOGICIELS POUR ATARI ET AMIGA.

LTI c'est le choix le plus complet de matériels Atari Star Amiga Commodore PC et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché et le tout à des prix sans équivalent.

LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.

LTI c'est aussi de nombreux services (Ex : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants...) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.

LTI, c'est la rapidité des délais : sous 48 h votre programme chez vous. Sur place vous pourrez découvrir l'espace micro et vos nombreux logiciels.

A bientôt.

BON DE COMMANDE L.T.I 6, rue Médéric 92110 CLICHY

A RETOURNER A - LTI - 6, rue Médéric 92110 CLICHY

Désignation de l'article	Pour achat logiciels Ref MATERIEL UTILISE	Cat.	C	D	Qté	Prix article	Montants
							F
							F
							F
							F
							F
							F
							F
							F
							F

PORT GRATUIT AU-DESSUS DE 3 000 F

Port FRANCE SOFTS 20 F MATERIEL 70 F — DOM TOM SOFTS 50 F MATERIEL AVION 250 F

FRAIS DE PORT ______ F

CARTE PLURIEL ☐ CARTE AURORE ☐ CARTE BLEUE ☐ CHEQUE BANCAIRE à l'ordre de LTI ☐ DEMANDE DE CREDIT CREG

+ TVA 18,60 % sur PC, MEGA et LASER (arrondi au franc inférieur) ______ F

NOM ______ Prénom ______ Adresse ______

VILLE ______ CODE POSTAL ______

TOTAL A PAYER ______ F

Téléphone ______ N° Carte AURORE PLURIEL OU BLEUE ______ SIGNATURE OBLIGATOIRE

DATE D'EXPIRATION ______ LIVRAISON DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

le Vous deviendrez minuscule, repassez par le petit trou et sortez de la grotte Retournez au téléporteur, vous serez dirigé vers la gauche jusqu'à lui, faites-vous téléporter et allez vers la droite vers un autre téléporteur Répétez cette phase et ramassez le shunken Maintenant vous allez livrer l'ultime combat contre le maître du château Donnez des coups d'épée de loin, vous vous apercevrez que votre epée lance des boules de feu grâce à la pierre éclatante Il faut l'utiliser au maximum et bouvez chance car il est tres, très conace (bref je n'y suis pas encore arrivé !).

Quelques conseils

Pour tous les combats, évitez que vos adversaires se trouvent trop près de vous car ils en profiteront pour vous affaiblir tres vite

N'essayez pas de tuer les dragons, vous perdrez votre temps

Si toutefois vous n'avez plus assez de place pour tout ce que vous ramassez, abandonnez-le quelque part, allez éliminez vos edversaires avec les shunkens et buvez une potion de vie

Buvez une potion de vie seulement quand votre niveau d'endurance est dans le rouge (sinon vous la gâcherez).

ATARI ST

POLICE QUEST 2

(envoyé par Pierre-Yves Bandet)

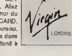
H= en haut
D= a droite
BG=en bas à gauche

Le jeu débute dans la voiture individuelle GET KEYS - OPEN COMPARTMENT - GET CARD - READ BACK OF CARD. Sortez du véhicule, présentez-vous devant la porte UNLOCK DOOR, allez à la porte du fond à gauche : ce sont les vestiaires. Trouvez votre casier, ouvrez-le GET GUN - GET BULLETS - GET HANDCUFFS Sortez des vestiaires HD. Arrêtez-vous devant l'homme ASK PROTECTORS. Allez dans un stand de tir WEAR PROTECTORS Tirez pour voir la cible PUSH VIEW Réglez votre arme en faisant ADJUST SIGHTS - CHANCE TARGET - PUSH BACK Vous devrez recommencer cette procédure chaque fois que vous voudrez tirer Quittez le stand de tir. Approchez-vous de l'homme ASK CLIP Il vous donnera les munitions D Prenez la porte du mur de droite la plus eloignée : c'est votre bureau, mettez-vous près de la chaise SIT DOWN - LOOKING BASKET - OPEN DRAWER - GET WALLET - LOOKIN WALLET - GET NOTE - CLOSE DRAWER - STAND UP. Mettez-vous contre le mur du fond GET KEYS - LOOK AT BULLETIN BOARD Le capitaine va vous parler. Après ça, sortez de la piece, faites comme si vous alliez au stand, juste avant de sortir du hall, mettez-vous vers le bas OPEN BIN - GET KIT Revenez dans le bureau, mettez-vous devant le capitaine LOOK AT THE DESK - EXAMINE PAPERS. Sortez du commissariat.

Mettez-vous dans le coffre de la voiture bleue OPEN TRUNK PUT KIT - CLOSE TUNK A partir de maintenant, n'oubliez plus le "field kit" quand vous quitterez la voiture. Montez dedans DRIVE TO JAIL Quand vous êtes à la prison, mettez-vous près des casiers OPEN LOCKER - PUT GUN - CLOSE LOCKER Allez à droite de la porte PUSH BUTTON. Allez devant la caméra SHOW ID Ecoutez l'homme puis revenez à la voiture en récupérant votre arme DRIVE OFFICE

Vous allez entendre un appel DRIVE TO MALL Approchez-vous de la corvette OPEN DOOR - OPEN COMPARTMENT - GET HOLSTER - GET BULLETS Parlez à la femme ASK FOR CAR. Rentrez dans la voiture CALL DISPATCH - DRIVE OFFICE Vous allez entendre un appel DRIVE COTTON COVE Acceptez le pari. Prendre le kit, interroger la fille : ASK FOR BLOOD Droite N'avancez pas trop Dégainez et chargez votre arme, mettez-vous à la pointe du buisson. Dès que Boins apparaît, tirez Si votre arme est bien réglée, il va disparaître, puis revenir avec sa voiture pour s'enfuir Allez à gauche, placez-vous près de la tache rouge GET SAMPLE OF BLOOD - GET FOOT PRINT ou USE CASTING POWDER, revenez au tableau de droite et attendez-le Une fois dans le fourgon, emparez-vous des différents éléments Pour les bouteilles, faites CHECK BOTTLE et prenez celle qui a 2 200 unités d'air Une fois dans l'eau, allez au tableau de droite, près de l'algue qui bouge au niveau de la tache rose MOVE ROCKS - EXAMINE HAND - GET BODY Revenez au bureau Quand le commissaire vous dit que la journée est finie, prenez votre voiture personnelle DRIVE HOME

Le lendemain, le chef vous signale un meurtre, allez en voiture DRIVE 160 WEST ROSE Approchez du coffre avec le sang GET SAMPLE OF BLOOD Puis regardez dans la malle SEARCH BODY - GET CORNER - READ CORNER, revenez en voiture DRIVE TO 753 Third Street Vous arrivez au motel, allez voir l'homme dans sa loge SHOW ID - ASK FOR BILL COLE - ASK KEYS, revenez à la voiture CALL DISPATCH, sortez et attendez le policier GET WARRANT. Retourner à l'homme de l'hôtel SHOW ID - SHOW WARRANT Mettez-vous légèrement à côté de la porte de droite la plus proche OPEN DOOR Se mettre près de la table de nuit OPEN DRAWER - GET ENVELOPE. Allez derrière le mur du fond GET CARD. Revenir au bureau. Rendez-vous dans la pièce du fond à







droite. Allez au bureau de droite ASK FOR SHOTGUN, puis au comptoir du mur du fond GIVE EVIDENCES. Sortir, prendre la voiture personnelle DRIVE HOME, entrer dans la maison EXAMINE ASK TRAY - GET LIST. Revenir au bureau, monter directement dans la voiture de patrouille CALL DISPATCH, aller au bureau du chef SHOW LIST. Filez au stand de tir régler votre arme, c'est très important. Prenez la voiture de patrouille DRIVE TO AIRPORT. Pour traverser la rue, appuyez sur le bouton du poteau. Allez voir l'homme au comptoir BUY TICKET TO STEELTON - GET TICKET TO STEELTON - ASK PHONE 407 555 3323 - HELLO - TALK ABOUT BAINS. Appelez la police de Steelton (numéro aux renseignements city ? Steelton Name ? Police), même dialogue que ci-dessus, sortez en haut à gauche, prenez l'escalator. Allez près du policier SHOW ID, montez dans l'avion, asseyez-vous à côté de Krith SIT DOWN - FASTEN BELT. Attendez qu'il lâche l'hôtesse et tirez. Pareil pour le deuxième, mettez-vous près du corps SEARCH JACKET. Allez à l'arrière dans les WC, OPEN DISPENSER - CUT YELLOW - CUT BLUE - CUT PURPLE - CONNECT YELLOW - CUT WHITE - CUT YELLOW.

Dans le bureau du chef de la police de Steelton, prenez les deux radios. Dans le parc, attendez le punk CALL KEITH. Puis allez à l'extrémité droite du lac. Soulevez la grille d'égout. Descendez. Sortir à droite, encore à droite, puis descendre sans s'arrêter et prendre la première à gauche, ouvrir le placard GET MASK. Pour mettre le masque, faites WEAR MASK. Trouvez la salle de contrôle, approchez-vous de Marie CALM MARIE - CUT STRING. Cachez-vous arme au poing derrière le gros tuyau de gauche. Tirez sur Boins dès qu'il a ouvert le feu. Fin de l'épisode.



MSX

KING'S VALLEY 2

(envoyé par Frédéric Verheyde et Christophe Valentin)

Quelques mots de passe spécieux

Try again : option "continu". Dès que la partie est terminée, vous pourrez recommencer à cet endroit en appuyant sur F5. *Festival* : invincibilité et vies infinies. Pour annuler cette option, appuyer sur F5.

Il existe aussi dans *King's Valley 2* des jeux secrets qui se trouvent toujours aux endroits où l'on sera bloqué si par malheur on y tombe : le Puzzle Stage et le Music Stage.

En effet à certains endroits du jeu, en sautant, une petite pyramide jaune et rouge apparaîtra. Attendez un peu, elle s'ouvrira et il ne restera plus qu'à y pénétrer.

Lorsqu'on utilise un de ces jeux secrets, on revient toujours après en avoir terminé à la situation initiale du stage (en fait on recommence tout le stage de zéro).

Voici donc les emplacements de ces jeux secrets :

Stage : 07.
Ecran : bas.
Endroit précis : aller tout en haut du stage à gauche et se laisser tomber. On atteint alors près d'un diamant. Sauter et la petite pyramide apparaîtra.

Stage : 20
Ecran : bas
Endroit précis : aller tout en bas du stage (le plus possible sans employer d'outils). On arrive alors sur une plate-forme et la pyramide est à gauche, près du diamant.

Stage : 29.
Ecran : bas
Endroit précis : aller tout en bas de l'écran à droite.

Stage : 32
Ecran : bas
Endroit précis : aller à l'écran du bas. La pyramide secrète est à gauche, en bas, là où il y a un diamant à prendre.

Stage : 43
Ecran : haut/gauche
Endroit précis : la pyramide se trouve juste à droite de la porte de sortie donnant accès au stage 44.

Stage : 52
Ecran : gauche
Endroit précis : l'écran où il y a la porte. Tout en bas à droite.

Stage : 53
Ecran : droite.
Endroit précis : en haut à droite, juste après le pont, entre les deux gros blocs de pierre.

Stage : 55
Ecran : bas
Endroit précis : en bas à droite, prendre l'échelle jaune et se laisser tomber. La pyramide est juste là, un peu plus à gauche.

Pour savoir ce que veut dire ici précisément écran, prendre le plan du stage (F1 puis F2) : chaque carré bleu constitue un écran. Exemple : le stage 60 est composé de six écrans.

Le Music Stage

Celui-ci permet d'entendre tous les sons et musiques employés dans le jeu. Il se présente sous la forme d'un synthétiseur et l'on choisit l'air que l'on veut entendre (dix-neuf en tout).

Voici une liste des musiques proposées (de gauche à droite) :

1 Départ (présentation du titre)
2 Accompagnement durant le jeu
3. " " "
4 " " "
5 " " "
6. " " "
7 Puzzle stage
8 Début de stage
9 Fin de stage
10 Tous les 10 stages, lorsque l'explorateur court.
11 Lorsqu'on a résolu le stage 60 : fin du jeu (démo de la fin).
12 Game over
13 Entrée dans la porte pour le stage suivant.
14 Choix des option du jeu
15 ???
16 Marteau-piqueur.
17 Prise d'un diamant (Soul Stone).
18 Mort = perte d'une vie.
19 Formation d'un ennemi

Le Puzzle Stage

C'est un jeu à part entière. Il reprend le principe du Pousse-Pousse ou du Taquin. En effet, il suffit de remettre en ordre croissant les chiffres de 1 à 24.

Si vous réussissez cela, le nombre de vos vies est multiplié par 3, ce qui est vraiment appréciable.

Maintenant quelques conseils

1) Rock Roll : la pierre marron

Celle-ci se déplace de gauche à droite jusqu'à ce qu'elle trouve un passage pour y tomber. Néanmoins, il est parfois très utile (voire souvent indispensable) de l'utiliser pour prendre un diamant ou autre.

En effet, il suffit de lui lancer un couteau ou un boomerang pour qu'elle s'arrête, on peut ainsi se servir d'elle comme marchepied afin de prendre par exemple un diamant, sans devoir utiliser un ou plusieurs des outils.

2) Le saut d'un écran à un autre.

Lorsqu'un diamant semble imprenable, même en utilisant plusieurs outils, il est parfois possible de le prendre en sautant d'un autre écran (à côté ou au-dessus) tout simplement.

Il suffit de prévoir que de tel endroit d'un autre écran on atterrira juste là où se trouve le diamant, imprenable auparavant.

3) Creuser dans le vide

N'oubliez pas, enfin, que pour creuser avec une pioche ou une pelle, on peut se mettre sur la pierre que l'on veut creuser. Si près du bord que l'on pourrait croire avoir les pieds dans le vide !

La démo de la fin est splendide, avec une musique d'enfer. Dès que le stage 60 est résolu, le jeu est terminé : on vous demande d'appuyer sur espace afin d'ouvrir la porte pour sortir de la dernière pyramide. Vous avez réussi à explorer victo-



rieusement les pyramides du pharaon Vic XIII, vous avez sauvé le monde !

Ensuite l'explorateur sort de la dernière pyramide en faisant avec ses doigts le "V" de la victoire.

Défile enfin toute l'équipe des créateurs. On apprend ainsi que Hal et autres ont collaboré à cette mégarom, Konami leur adressant des remerciements spéciaux.

Derniers rappels

1) Les touches de fonction

F1 : pause

F2 : (+F1 auparavant) , plan du stage

F4 : jeu sans le son

F5 : suicide ou option "continu" (Tryagain) permet de mettre fin à l'option invincibilité (Festival)

2) Les mots de passe sont à entrer en mode Qwerty

sur un clavier Azerty, la lettre A devient Q, la lettre Q devient A, la lettre Z devient W, la lettre W devient Z, la lettre ? devient M

PHILIIIPPE, À TABLE!

J'ARRIVE MA DULCINÉE

TIKA
TIKA
TIKA



JEUX OFFERTS PAR BANDAI-NINTENDO

NINTENDO

TROJAN

(envoi de Christophe Chevalier)

Première partie : La découverte des objets magiques.

Premier Stage

Sous terre, dans la salle du bossu.

A l'endroit où il n'y a plus de briques se trouvent trois souris :

frappez plusieurs fois pour les voir tomber au sol. Si vous frappez à gauche de la corniche située près de l'échelle, de l'énergie apparaîtra.

Sous terre, dans la salle de l'armadillon

Avant d'entrer directement dans la salle, sautez par-dessus la bouche d'égoût pour découvrir de l'énergie.

En frappant la corniche près de l'échelle vous verrez apparaître un "P" (il donne plus de puissance à votre coup)

Deuxième Stage (dans la rivière)

Lorsque vous franchirez le rivage, faites avancer votre héros d'environ quatre mètres puis donnez un coup pour qu'apparaisse une botte. Et un autre coup un mètre avant le bord de la rivière (lorsque vous allez sortir) , une vie apparaîtra alors.

Troisième Stage

Après avoir tué le costaud, vous devrez combattre des lanceurs. Quand vous les aurez affrontés pour la deuxième fois, donnez des coups en descendant vers la droite pour que de l'énergie apparaisse.

Quatrième Stage

Sous terre, dans la salle de l'homme à la hache

Si vous frappez à l'endroit où il n'y a plus de briques, vous découvrirez un "P"

Si vous sautez en diagonale vers le milieu en donnant un coup, "S" apparaîtra. Sinon, il y a aussi deux énergies de chaque côté de la corniche.

Sous terre, dans la salle des trois boîtes

En frappant au bas de la corniche qui se trouve à gauche, trois souris tomberont (frappez plusieurs fois)

Cinquième Stage

Donnez un coup dans une des trois premières boîtes, si vous découvrez un "2000".

Sixième Stage
Lorsque les helicobombes arrivent, donnez des coups à votre niveau pour découvrir une botte

Deuxième partie : comment battre ses adversaires.

Le bossu Ne pas le laisser réagir, suivre son mouvement en lui assenant des coups lorsqu'il recule en faisant des petits bonds
L'armadillon Lorsqu'il est en boule, sautez pour l'eviter et suivez-le Dès qu'il se relève, donnez-lui un coup en vous baissant après avoir évité sa boule de feu (avec le bouclier) il va se remettre en boule, alors sautez verticalement ni trop tôt, ni trop tard
Bras de fer. Tout d'abord essayez de vous approcher de lui , ensuite baissez-vous en vous protégeant du bouclier : il va vous faire reculer et lorsqu'il lancera son bras au-dessus de vous, relevez-vous pour sauter au bon moment vers lui (car son bras revient) et assenez-lui un coup
L'homme à la hache Baissez-vous en mettant votre bouclier, laissez-le venir et dès qu'il est assez prés de vous donnez-lui des coups (toujours baissé)
Le costaud. Lorsqu'il arrive vers vous, donnez-lui un coup du bout de votre épée, toujours en reculant et en sautant.
Trojan Quand il viendra à votre rencontre, donnez-lui un coup de la pointe de votre épée car sinon il met son bouclier.
Les deux gardiens Lorsqu'ils arrivent vers vous, sautez au bon moment vers eux à plusieurs reprises et sans réfléchir (ne reculez pas).
Achille L'attaque participe du même principe que celui qui est appliqué aux deux gardiens ; mais aprés avoir donné votre coup, baissez-vous et protégez-vous du bouclier

---

GHOST'N GOBLINS
(envoyé par Fabrice Lorent)

Premier Stage
Au debut foncez, sautez sur la tombe Quand la voie est libre, descendez, foncez et virez sur l'oiseau avant qu'il ne s'envole, puis sans hesiter montez rapidement à l'échelle et tirez sur la fleur cracheuse Ensuite sautez, foncez, abattez la deuxieme fleur et, pour ne pas prendre le risque de voir un zombi vous mettre en slip, continuez et sautez dans le vide puis descendez l'oiseau. Maintenant mobilisez bien votre attention ! Sautez par dessus la tombe et avancez jusqu'à ce que le démon volant apparaisse (un bruit vous en prévient) Puis revenez en trombe tout contre la tombe, retournez-vous et canardez le monstre qui décrit un carré sur le trajet duquel vous ne courez aucun risque. A partir d'ici, ça se corse Vérifiez d'abord si vous êtes encore en armure Si oui, ça va. Si non, il va vous falloir beaucoup de chance et mes conseils ! Une fois le démon tué, il faut passer un bac Avancez un maximum et prenez-y place au moment ou le bord gauche de la pierre est sous vos pieds Tirez sans arrêt pour descendre les monstres volants, sautez et tout en virant, foncez, foncez Une fois la fleur tuee, ce sont "les sorciéres" (c'est ainsi que j'appelle ces monstres) qui vont être la cause de vos tourments Elles vont vous foncer dessus (à la manière des kamikazes) Ne vous en occupez pas sauf si elles sont devant

vous. Alors tuez-les (vous risquez de perdre votre armure mais rassurez-vous, ca n'est pas trop dramatique).

Vous voici maintenant devant une sorte de gobelin géant. Tirez-lui dessus tant qu'il est caché. Une fois qu'il est entièrement apparu, collez-vous à lui et tirez. Il va sauter. Avancez, retournez-vous et tirez : il saute. Avancez encore, retournez-vous et tirez, et ainsi de suite. Normalement, il ne vous touchera pas et vous pourrez l'abattre. Attention : les "sorcières" existent toujours et tant que vous n'avez pas pris la clé, vous êtes vulnérable, alors gare !

Deuxième Stage

Sautez en diagonale, foncez, prenez le bouclier, abaissez-vous, tuez le petit bonhomme (important : ne restez jamais devant une porte plus de 3 secondes), sautez, tuez la fleur (c'est impératif pour plus tard). Si vous ne le faites pas vous aurez une mauvaise surprise. Sautez encore selon l'autre diagonale, abaissez-vous, tuez le petit bonhomme, foncez, laissez-vous tomber un étage plus bas. Puis avancez jusqu'au bord, sautez, foncez, sautez (au cas ou vous ne l'auriez pas remarqué, ça descend !) et vous voilà désormais dans une sorte de ville.

Foncez en tirant (ainsi les "gnomes volants" ne vous emm... pas outre mesure) sautez par-dessus le trou (vous voyez maintenant les jambes de monstres très dangereux). Ces monstres tirent généralement de trois endroits : à droite de l'échelle, sur l'échelle et à gauche de l'échelle.

Tuez l'oiseau, montez tant que le monstre avance en vous tournant le dos et canardez-le une fois au-dessus. Quand il est mort, sautez et vous pouvez alors voir le déplacement du deuxième. Celui-là est plus simple : foncez, montez et canardez-le, il disparaîtra en fumée. Les deux suivants, sur la longue plate-forme, peuvent être détruits de la même manière. Ensuite il faut continuer à descendre, cela devient un peu plus compliqué.

Tuez les oiseaux et descendez au moment où le monstre revient vers vous. Descendez en vitesse et canardez-le. Même chose pour le suivant, quand vous arrivez aux immeubles à ascenseurs. Ici, rien de spécial sauf que vous devez impérativement tuer les oiseaux qui se trouvent aux fenêtres. Ensuite vous arrivez devant un gobelin géant. Procédez alors selon la même méthode que celle du Stage 1.

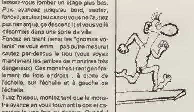
Troisième Stage

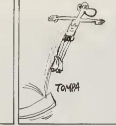
Ici les allumés de l'auto-fire peuvent s'en aller car il n'y a rien à tuer (du moins pas tout de suite). C'est un stage où il faut beaucoup de patience ! En effet, passer ces foutues "pierres voyageuses" n'est pas très commode. Donc sautez sur la première, puis sur la deuxième (mais pas sur la troisième que vous pouvez voir au-dessus de vous). Quand la deuxième, sur laquelle vous êtes parvenu, se trouve exactement sous une autre en surplomb, sautez (je sais que ça peut paraître compliqué mais sur le jeu tout est clair). Une fois que cette pierre arrive au-dessus de la plateforme, foncez vers la droite. Maintenant, c'est plus simple : sautez de pierre en pierre (il y en a deux) et puis sur la terre ferme (enfin !). Vous voici au pont. Il faut faire gaffe aux geysers de feu. Franchissez-les quand ils sont au plus bas. N'attendez pas trop longtemps aux mêmes endroits, sinon de petits bonshommes volants vont apparaître et compromettre vos chances de réussite. Vous voilà devant un troisième gobelin géant. Agissez comme pour les deux autres et vous voici au Stage 4.

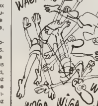
Quatrième Stage

Ici, pratiquement impossible de passer mais voici quand même quelques trucs. Premièrement, foncez sans vous occuper des choses volantes. Tout de suite après, vous aurez la possibilité de monter ou de continuer. Allez tout droit (vous éviterez ainsi une sorte de statue bicéphale qui vous lance un double tir meurtrier). Si vous rencontrez ce genre de statue, abaissez-vous pour qu'elle tire au-dessus de vous, relevez-vous tout de suite après et déclenchez votre tir dans sa direction. Répétez l'opération. Pour les démons volants, restez en dehors du carré qu'ils forment, tout en les canardant. Pour le reste, bonne chance !

(Si vous voulez faire des points faciles, ramassez tasses, effigies et boucliers).



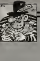








CFACPGOBHJN
RLUFHJTSKO
ELMIDKMSGENL
ELLE M'AIME ! POUR SAVOIR CE QU'ELLE DIT, NE LIS QUE LES LETTRES UNE SEULE FOIS CITÉES
ET VOICI LES JEUX DE MICRO NEWS !
ARG MES YEUX ! COMBIEN Y A-T-IL DE SPIRALES ICI ?
IL Y A ARG SPIRALES
RÉBUS
AIDEZ-MOI À RETROUVER MON OEIL EN SUIVANT LE BON CHEMIN
YAWA HA
POUR LIRE CES MESSAGES, IL FAUT LES SUPERPOSER
ZLIKA
UN INTRUS S'EST GLISSÉ PARMI CES OBJETS ! SAVEZ-VOUS LEQUEL ?
CARALI



LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Il y a de très bonnes affaires dans ce numéro !
Vous retrouverez avec plaisir l'Atari 800XL à 209 F, une machine dont vous avez été des milliers à profiter grâce à cette rubrique. Il y a aussi (page suivante) un logiciel serveur vidéotex professionnel d'une valeur de 3000 F qui sera gratuit pour vous (il suffit d'envoyer 5 timbres-poste) ! Et un code d'enfer pour profiter à moindre frais du serveur 3615 YAKA ! L'abonnement à Micro News n'est pas en reste puisqu'il vous fait désormais économiser trois numéros sur un an, sans oublier les deux consoles "Super System" offertes par Sega tous les mois, en page 113.
C'est la rentrée gonflée des gâtés par Joé ! Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 30 septembre 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

3615 YAKA

Le serveur 3615 MICRONEWS c'est pour bientôt ! En attendant et pour vous faire patienter, **YAKA "Le serveur utile"** s'offre à vous. Pour accéder au service spécial du serveur YAKA, vous devez composer le 3615 YAKA*MICRONEWS. Vous serez alors accueilli sur YAKA et un code secret vous sera communiqué qui vous permettra d'accéder au même service par le 3614 sans passer par le 3615 (dans la limite des accès 3614 disponibles) et donc en payant entre 12 et 37 centimes la minute au lieu de 98 centimes (le 3614 bénéficie des mêmes plages d'horaire réduit que le téléphone). Ce n'est pas entièrement gratuit, c'est vrai, mais ça fait quand même une sacrée économie.
Vous n'êtes pas convaincu ? Qu'est-ce que vous risquez ? YAKA essayer !
Une petite précision : ce code 3614 est un cadeau offert par YAKA aux lecteurs de Micro News. Dans votre intérêt (afin que vos accès 3614 ne soient pas saturés) nous vous demandons de pas divulger ce code, surtout lorsque vous serez sur le serveur en conversation avec des personnes qui sont passées par le 3615. Si ce sont des demoiselles, vous aurez certainement des choses plus intéressantes à leur dire.



WILD WEST
84760 St-Martin de la Bresque. Tél : (16) 90.77.61.36.
La société Wild West soutient le **club PicoNet** qui vous propose plus de 5000 disquettes freeware sur PC et compatibles, Amstrad CPC et PCW. L'adhésion est gratuite, il faut envoyer une enveloppe timbrée avec vos coordonnées. Une **remise de 10%** vous sera consentie à partir d'un montant de commande de 150 F et contre un bon Micro News par tranche d'achat de 150 F (les chèques doivent être libellés à l'ordre de Wild West).

SOFTEX LOGOTHEQUE
37, rue Doudeauville. 75018 Paris.
Softex Logothèque vous enverra son catalogue sur simple demande écrite de votre part. Il s'agit uniquement d'utilitaires en freeware pour compatibles PC. Une **remise de 10%** vous sera accordée si vous joignez à votre commande deux bons Micro News.

SOLEIL INFORMATIQUE
B.P. 02. 24130 Prigonrieux.
Soleil Informatique, association à but non lucratif, accorde une **remise de 33%** aux lecteurs de Micro News sur tout son catalogue de disquettes freeware 5"1/4 pour compatibles PC. Envoyez un bon Micro News par commande de disquette à 60 F, soit un prix final de 40 F par disquette. Le catalogue est disponible contre trois timbres.

VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'une **demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, a l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours
- 2 bons Micro News acceptes pour l'achat d'un **Music Module** Philips NMS 1205, soit **450 F** au lieu de 490 F
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **69 F** !

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél : (16) 67 58 58.68
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

LTI
6, rue Médéric. 92110 Clichy. Tél : (1) 47.31.49.38.
Une **remise de 10%** est consentie a nos lecteurs sur tout le magasin, sur place ou par correspondance (un bon Micro News par tranche d'achat de 200 F) et un catalogue est envoyé sur simple demande

---

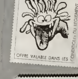
ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43 38 96.31
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **ordinateur Atari 800 XL** - compatible console XE et deja vendu à un prix ultime - soit **209 F** au lieu de 249 F
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **extension-mémoire 512 Ko pour l'Atari ST** en kit (facile à monter), soit **990 F** au lieu de 1090 F.

JSI
89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43 42.18 54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, a l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours
- 1 bon Micro News accepte pour l'achat d'une **boite de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau. 92100 Boulogne. Tél : (1) 48 25 39 83.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél : (1) 45.49.14.50.
- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendue à prix réduit, un bon Micro News donne droit à un sixième jeu gratuit.

TIGER SOFT
16, rue de Marne. 92410 Ville d'Avrey. Tél : (1) 47.50.09.79.
Attention ! Ne vous deplacez pas, Tiger Soft fait uniquement de la vente par correspondance
- 1 bon Micro News acceptés sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 F.
- Offre de lancement : 1 bon Micro News accepté pour le premier logiciel acheté (pas plus d'une offre par foyer). Ces deux offres ne sont pas cumulables entre elles et elles ne s'appliquent pas a la "promotion de la rentrée" décrite dans la publicite









UN LOGICIEL SERVEUR VIDEOTEX POUR PC !

GRATUIT

"Mon rêve est que chaque micro soit relié à un minitel. C'est pourquoi je vous offre le logiciel MEDIA-T."
signé Christian Finance





◀◀PRESENT▶▶

Christian Finance est le concepteur du logiciel MEDIA-T, édité par la société PRESENT. Il vous propose son soft, un logiciel télématique intégré, qui est à la fois un serveur vidéotex et un automate de consultation. Si vous possédez un PC et si vous voulez permettre á plusieurs millions de minitel de se connecter sur votre micro, voilà la solution rêvée ! Avec MEDIA-T vous pouvez créer votre propre serveur télématique. Comme les grosses sociétés, vous pouvez réaliser un serveur á votre goût et selon votre imagination. Si ce rêve est le vôtre, si diffuser des informations sur le minitel vous intéresse, alors continuer á lire cet article. Il vous montrera qu'un rêve n'est jamais irréalisable et que celui-lá pourrait bien devenir concret dans un peu moins de dix minutes. MEDIA-T n'est pas un freeware, c'est un logiciel professionnel entouré d'un grand projet : le télématique personnelle. Christian Finance est convaincu que les jeunes passionnés d'informatique peuvent réaliser de grands projets avec le minitel. Pour cela, il fallait avant tout créer un logiciel performant. C'est ce qu'il a fait ! Jugez plutôt : MEDIA-T est un serveur vidéotex qui vous permet de créer votre serveur avec BAL, petites annonces, informations, prises de commande. Les possibilités sont immenses car MEDIA-T n'est pas limité. Il intègre en effet la possibilité d'exécuter tout fichier .EXE ou .COM depuis une application et revient automatiquement ou il en était lorsque le programme exécuté est terminé. Vous pouvez ainsi exercer vos talents de programmeur pour créer vos propres fonctions : jeux, téléchargement, etc.

MEDIA-T est aussi un automate de consultation. A l'aide d'un programmateur simple, clair et souple, vous pourrez par exemple consulter vos relevés bancaires automatiquement. Votre micro se chargera de choisir la rubrique "relevé de compte", prendra toutes les informations et les sauvegardera. Vous pourrez ensuite les revoir (hors connexion) ou les imprimer. Vous pourrez également écrire tranquillement un message sur votre micro avant de vous connecter á une BAL pour l'y inscrire á toute vitesse (merci pour la facture téléphonique !). Le gain de temps est appréciable mais ce n'est pas tout puisque PRESENT vous propose une multitude de produits en supplément pour MEDIA-T.

Mais ce qui est plus original, c'est son prix ! Tenez-vous bien et faites attention á la crise cardiaque : le soft est professionnel, protégé par un copyright, il a fallu deux ans pour le développer. Il a été expertisé en coût de développement á plus de 170 000 F et il aurait pu être vendu dans le commerce entre 3 000 et 4 000 F. Il est équipé d'une doc incorporée et d'exemples, et son prix est de 0 F. Oui, vous avez bien lu, ce n'est pas une faute d'impression, il vous suffit pour le recevoir de remplir le bon ci-dessous et d'envoyer cinq timbres á 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

De plus l'auteur vous autorise á faire cinquante copies. Si avec ça Christian Finance ne réussit pas son pari, c'est que les passionnés de micro sont sourds.

Christian Finance a aussi installé un serveur 3616 AMD*PRESENT.

Ce service peut vous donner un avant-goût des possibilités de MEDIA-T.

Michaël Touzé

Coupon-réponse à retourner à SOCIETE PRESENT,
12 rue Renaudine, 54000 NANCY,
accompagné de 5 timbres à 2,20 F
pour participation aux frais d'envoi.

BON DE COMMANDE MEDIA-T

Nom ....Prénom ....
Age. .... Profession ....
Adresse ....
Code postal .... Ville. ....


PETIT ROBERT
"LA TOUTE PREMIÈRE FOIS"
MON AMI...!
OUI, BERNADETTE?
JE PRENDS LA 205... JE VAIS ACHETER UN NOUVEAU NOUNOURS POUR LE PETIT AVANT QUE LE MAGASIN FERME...
J'AIME PAS LES NOUNOURS!
TU VERRAS, CETTE NUIT TU DORMIRAS AVEC UN TOUT JOLI NOUVEAU.
J'AIME PAS LES NOUNOURS!
JOUETS
VOILÀ LES NOUNOURS.
J'AIME PAS LES...
?
INFORMATIQUE
DÉMONSTRATION
ET VOICI "L'ATARIX WAN-TOU" UNE VRAIE TECHNOLOGIE DE POINTE.
ET CELUI LÀ, MADAME? N'EST IL PAS MIGNON?
OH! IL EST ADORABLE! JE LE PRENDS!
EH! POUSSEZ PAS!!
AAAH!
MAIS QU'EST...
PAF! PAF! PAF!
TIKI TAKA TAKI TIKI TIKA
NON! PAS COMME ÇA!
BOOOM!
BOUAAA!
QUEL CON CE GAMIN!
MA CHÈRE BERNADETTE! ENFIN! JE COMMENÇAIS À M'INQUIÉTER!
AH OUI?
TOUTE LA VILLE EST PRIVÉE DE COURANT!
BUAAA! J'AIME PAS LE NOIR!!
CÚNEO/ORSONI

Vidéo Center MSX

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Metro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

- *Matériels et logiciels d'occasion toutes marques*
- *Dépôt vente et échange d'anciens jeux*
- *Nouveautés du Japon !!*

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartauches NAMCOT a 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Basconian, Tank Battalion)

Craftan et Xunk (MSX2/D)	120 F
Tex (K7)	95 F
L Heritage (K7/D)	95/120 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Planete mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 "Namcat" (C) Bascanian + Galaga	290 F
Pack 2 "Namcat" Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Castle Excellent	210 F
Darwin 4D78 (MSX2) ▲	195 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	210 F
Hydlide 2	19D F
Super Tritorn (MSX2) ▲	210 F
Vaxol	230 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 290 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 790 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magneto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VJ200	129 F

NOUVEAUTÉS CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samourai (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	345 F
American Truck	230 F
Bubble Bobble (MSX2)	290 F
Yaksa	290 F
Thexder	195 F
Andora Gynus (1mega)	195 F
Rastan Saga (2mega)	195 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

130 F
Relics
Kingsnight

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Galvellius
Hyper Sport 2
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE . Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K
+ digital. d'images intégre — N.C.
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Quickshot VII	49 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	Promo
Souris	410 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	Promo
Quickjoy 5 (+compteur)	Promo
Canon VJ200	129 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regale (K7)	149 F
Omega Planete Invisible (K7)	165 F
Elite(K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
MPS 1230 mono (MSX2)	1 550 F
MPS 1500 couleur (MSX2)	2 290 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	490 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Boîte de rangement de 100 disquettes 3"1/2	155 F
Tablette graphique + cart	1 190 F
Prolongateur peritel/peritel	175 F
Câble peritel/peritel	195 F

LA CONSOLE NEC EST ARRIVEE !! DES PRIX CANONS ...

JEUX EN CASSETTES

29 F
Barnstormer

49 F
Octopues
Spy story
Tra blazer

75 F
Apeman Strikes
Fuzzball
Humphrey

Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
Attack of Killer Tomatoes
Cyberun
The Heist
Martianoids

Runner
•Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber
Mole

NOUVEAUTES EN K7

Afterburner	129 F
Blasteroids	120 F
California Games	120 F

Winter Games	120 F
The Game Winter	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Inf n	190 F
•Majnkyu [720 k]	260 F
RedX	149 F
Rendez vous avec Rama	190 F
World Golf	190 F
Operation Wolf [K7]	120 F

NOUVEAUTES

Puzzle in London [720 K]	290 F
SaZiRi [720 K]	310 F

CARTOUCHES

•Arkanoid 2 [1 mega] + manette ▲	290 F
•Druid [1 mega]	345 F
Eggerland Mystery 2 [MSX1 et 2]	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun [1 mega]	290 F
•Retour of Jelda	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas [1 mega]	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS

COMPILATION 33 JEUX
"THE GAMES COLLECTION"
Compact disk 31? F
Disquettes 299 F
Cassettes 259 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

K7 75 F
Disquette 99 F

Bounce
Chima Chima
Courageous
Inca
Mr Jaws
Oil s Well

Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight
Science fiction
Snake
Star Fighter
Star Wars
Come on Picot

MUSIQUE

Mue [C]	99 F

EDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typ ng [MSX2/D] Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette [MSX2/D]	195 F
•Jeu des Connaissances [MSX2/D]	195 F
•La Digestion Les Dents [MSX2/D]	195 F
•La Respiration [MSX2/D]	195 F
•Geographie de la Terre [MSX2/D]	195 F
•Enseignement Prescolaire [MSX2/D] - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang [MSX2/D]	195 F
•Les Organes des Sens [MSX2/D]	195 F
•Anatomie de l'Homme [MSX2/D]	195 F
•Geographie de l Europe [MSX2/D]	195 F
•Rallye du Calcul [MSX2/D]	195 F
•Rallye du savoir [MSX2/D]	195 F
•Puzzle 1 Prescolaire [MSX2/D]	195 F
Initiation au Basic 1 et 2 [2 K7]	195 F
Anglais 2	149 F

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris [MSX2/D]	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist [c]	230 F
Cheese [K7 MSX1 fonction souris]	120 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Cockpit (MSX2 1mega]	290 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

Othello Competition	195 F
Bridge [K7]	95 F

MATHS

Monkey Academy [C]	190 F
Calcul [C]	99 F

UTILITAIRES

Minicalc [tableur]	159 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Ph tel [K7/sauvegarde de page minitel]	190 F
Soft Calc [MSX2/D]	250 F
Soft Fonction [MSX2/D]	250 F
Soft Graph [MSX2/D]	250 F
Soft Stock [MSX2/D]	290 F
Dynamic Publisher [PAO/MSX2/D]	490 F
MX TELX [D] emulateur minitel	250 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie Numerologie Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Livre du disk MSX	110 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou televiseur bi-standard • Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .... Je vous commande le materiel suivant : ....
Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal .... Pour un prix de .... F + frais de port
N° tel .... Marque d'ordinateur .... (Frais de port : 20 F pour les jeux livres et accessoires/90 F pour le materiel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTEES EN MAGASIN - CHEQUES MICRO NEWS ACCEPTES
ENVOI DE VOS COMMANDES DES RECEPTION

SAMOURAÏ MICRO

Une rentrée qui promet !

Le MSX ne se porte pas très bien en France où les clubs et les fanzines sont devenus, avec Micro News, les derniers bastions du standard japonais. Les consoles, par contre, se préparent à faire boum en 1990 !

FORUM MSX MAGAZINE DEUX FOIS

Suite à l'article du précédent numéro, vous avez été nombreux à contacter nos amis belges du journal **Forum MSX Magazine** et à leur envoyer des chèques d'un montant équivalent à 1200 francs belges. Or ces chèques n'ont pu être encaissés car les banques rajoutent 20% de frais bancaires. Si vous voulez vous abonner pour cinq numéros (un an), il faut envoyer 1225 FB (frais d'envoi compris) à l'aide d'un mandat-poste international libellé en FB. Ce document, de couleur rose, est disponible dans les bureaux de poste et est accepté sans frais par les banques.

MSX2+

Nous vous avions annoncé que le **MSX2+** était peut-être commercialisé en Hollande par Sparrowsoft. Il semblerait que cette société ait cessé ses activités d'importation. Le MSX2+ paraît mal parti pour être distribué en Europe.

SOFTS NIPPONS COCHONS

Au Japon en revanche, de nombreux éditeurs sortent des jeux MSX2+, pour la plus grande joie des utilisateurs japonais. La grande nouveauté Konami est **Baseball 2**, une cartouche SCC MSX2 et 2+ très bien faite, avec malheureusement des textes en japonais. **Gunship**, célèbre simulateur d'hélicoptère de Microprose, fait aussi un malheur, tout comme **Undead Line**, de T & E Soft, une disquette pour 2 et 2+. Il s'agit d'un très beau jeu d'action/aventure sans texte japonais (ouf !), où l'on peut accéder au tableau de son choix (forêt, cimetière, ruines, rochers volcaniques, caverne, château). **Crimson**, de Xtal Soft, n'a pas l'air mal non plus, hélas il y a du texte en japonais... comme dans **D.C. Connection**, une histoire d'espionnage. Par contre, **Hydefos** (pour Hyper Defending Force System) est en anglais, c'est une disquette 2 et 2+, un shoot'em up spatial de qualité avec scrolling horizontal.

Moins prudes que les éditeurs français, les Japonais continuent de sortir des softs mettant en scène les jeunes nymphettes vedettes des dessins animés japonais, dans des situations souvent... déshabillées. Hélas, ces jeux ont presque toujours des textes japonais. Nous vous reproduisons néanmoins quelques photos d'écran, ce qui ne devrait pas trop vous déplaire...

LA VIE DES CLUBS

Nous vous rappelons que si vous animez un club d'utilisateurs ou un fanzine, nous sommes là pour transmettre vos coordonnées et expliquer vos activités. N'hésitez donc pas à nous écrire.

(Les renseignements fournis dans cette rubrique n'engagent pas la responsabilité de Micro News, qui retransmet seulement les informations)

L'Association Live MSX, à but non lucratif, est dévouée au MSX et aimerait se faire connaître. Ecrire c/o François Marano, 36 rue de Verdun, 57100 Thionville.

Le MSX User Group 33 est une très récente association loi de 1901 qui recherche des adhérents. Ce club distribue des freeware MSX1 et 2 et propose des initiations à la musique (synthèse FM), au dessin et à la PAO. Un journal bimestriel est également prévu : **MSX User News**. Ecrire à MSX User Group 33, 62 rue Calixte Camelle, 33110 Le Bouscat.

Pour les nouveaux lecteurs Sega, rappelons l'existence du club **Segamis**, animé par Lionel Guyot, qui édite un fanzine trimestriel bourré de trucs et astuces (Lionel est un des piliers de la rubrique Top Secret) et propose aussi des échanges de cartouches. Pour s'inscrire, il faut envoyer 50 francs à Lionel Guyot, 9 rue des Troènes, 25150 Pont de Roide.

Un club NEC !

Les Suisses sont loin d'être inactifs, ils viennent même de créer le premier club dédié à la console NEC : **Atomic Games**, Rumine 6, 1005 Lausanne, Suisse. Atomic Games propose un journal mensuel, des rabais sur tout le matériel neuf ou d'occasion, des compétitions.









ULTIME NEC

En attendant l'arrivée de la Mega Drive, Simon, l'animateur du magasin **Ultima**, s'est pris de passion pour la console NEC. Résultat : un nouveau lieu pour les passionnés de consoles est né à Paris au 5, boulevard Voltaire (43 38 96 31.). Vous y trouverez toutes les cartouches pour le PC Engine et Ultima nous prépare des "surprises-consoles" pour très bientôt !

Guillemot, le grand distributeur de logiciels, propose aux revendeurs une vingtaine de cartouches pour la console NEC : *Vigilante, P-47, Pac-Land, Son & Son 2, Over Hauled Man, FI-Pilot, Fantasy Zone, Space Hallia, Moto Roader, Devil Hero Legend, Gyaraga 88, R-Type 1 et 2, Big Man World, World Court Tennis, Yakatto Chliki, Kato & Kan Show, 13 000 km Grand Prix.*

Amis de province, si votre magasin favori prétend ne pas savoir où se procurer des cartouches NEC, donnez-lui le tuyau : en neuf lettres, distributeur qui s'est rendu célèbre par ses délais de livraison garantis en 24 heures et dont le nom commence par un G et se termine par un T.

SEGAVENIR

Les Japonais ne sont décidément pas cléments ! Ils pourraient, à l'instar de nombreuses sociétés européennes, nous torcher vite fait mal fait de petits jeux sans envergure que nous enverrons aussi vite à la poubelle. Eh bien non, ils nous concoctent savamment des merveilles en cartouches, des bijoux brillamment programmés que nous n'abandonnons qu'à regret, obligés d'écrire des articles au lieu de continuer à jouer. Le Péril Jaune passe par les consoles !

Petit problème d'arithmétique : sachant que Sega sort en moyenne deux à trois cartouches par mois dignes d'être dans les Top Consoles et sachant également qu'il vous faudra de trois à six mois avant de terminer un seul de ces jeux, déterminez combien de vies vous seront nécessaires pour arriver au bout de la totalité de ces cartouches. Et que se passerait-il si, au lieu de deux ou trois cartouches par mois, la cadence s'élevait à dix ? Bien, trêve de cauchemar, oublions cette vision d'horreur et voyons ce que Sega nous réserve pour les mois à venir.

Nous vous confirmons que la console 16 bits ne sera pas importée par Virgin Loisirs avant le début de l'année prochaine, mais nous vous l'affirmons tout net : ça vaut vraiment la peine d'attendre un bijou de ce calibre. La première vision d'*Altered Beast* sur la Mega Drive risque d'en laisser plus d'un sur le tapis. Quelle claque ! Cette console fantastique au look futuriste - à faire baver d'envie un designer italien - risque en effet de bouleverser le paysage de l'informatique ludique 1990 sera certainement - avec l'arrivée de la console Konix, du Game Boy Nintendo et peut-être de la console Atari - l'année des consoles !

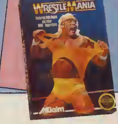
Remerciements

Nous avions oublié de remercier **Frédéric Harmand** de Montfermeil, qui nous avait fait parvenir une intéressante documentation américaine sur la console Nintendo. Comme Frédéric, n'hésitez pas à participer à cette rubrique en nous envoyant des extraits de presse étrangère, des impressions ou des reportages faits lors de vos voyages. Nous demandons également aux clubs de nous envoyer régulièrement leurs bulletins et de nous tenir informés de leurs activités dont nous rendrons compte dans la mesure du possible.

NINTENDO

Lors de l'interview qu'il nous a accordé, **Ron Judy** (qui préside aux destinées européennes de la console NES) nous a donné la liste des jeux Nintendo qui seront importés dans les prochains mois en France. Il ne s'agit donc pas de rumeurs mais de certitudes puisque c'est le "big boss" lui-même qui parle. Rappelons que Ron Judy nous a promis deux fois plus de jeux importés en France en 90. Voici les titres qui seront disponibles en premier, avec les noms des éditeurs : *Wizards & Warriors, Tiger Heli, Wrestlemania* (Acclaim), *Xevious, Galaga* (Bandai), *Section Z, Mega Man* (Capcom), *Robo Warrior* (Jaleco), *Ikari Warriors, Alpha Mission* (SNK), *Life Force, Metal Gear, Track & Field 2, Double Dribble* (Konami).

Signalons aussi la sortie du deuxième numéro de la revue bimestrielle du **Club Nintendo**, avec des trucs et astuces sur *Super Mario Bros, Castlevania, Rad Racer, Legend of Zelda*. Tous les détails pour recevoir cette revue sont sur le 3615 Nintendo, ou bien écrivez à : Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cedex.



LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

20 F. PORT GRATUIT

- **N°6** L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel
- **N°7** Spécial cahier technique - Micro-serveurs
- **N°8** Dossier piratage - L'image numérique
- **N°9** Piratage - Le sida informatique - Assembleur
- **N°10** Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux
- **N°11** Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
- **N°12** Spécial vacances - des jeux + 200 news Atari !
- **N°13** .... ÉPUISÉ ....
- **N°14** .... ÉPUISÉ ....
- **N°15** Le match du siècle : ST contre Amiga !
- **N°16** 180 pages de jeux et de cadeaux !
- **N°17** Nouveautés 89 - consoles 16 bits MSX2+, ST+, etc
- **N°18** Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret
- **N°19** Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom
- **N°20** La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL
- **N°21** Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.
- **N°22** Iron Lord : la baston ! - Rose Zounette - Zelda 2.
- **N°23** Spécial été 100 jeux testés - Roman-photo Carali. (Attention ! ce numéro coûte 25 F)

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

.... x 20 francs (numéro 23 : 25 F) = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code postal : ....

Mon ordinateur est un : .... Age : ....


BARBABUG le Pirate
RANÇON
Demain c'est le bouclage, Barbabug ! Il me faut le Scoop du prochain MICRO NEWS aux aurores!
SOFT MAG
C'est comme si c'était fait patron. Ils ont une petite secrétaire qui les fait baver. Je n'ai qu'à l'enlever, ils nous donneront ce qu'on veut pour la récupérer!
MICRONEWS
Bien! Madame est encore là! Hin Hin!
Et hop! c'est emballé!
S'il ne nous donnent pas le scoop. On leur restitue en petits morceaux..
..comme dans les films!
MICRONEWS
VROAAR
Et voilà patron! En attendant, vous pouvez toujours la violer!
Tiens!? C'est la femme de ménage!
Barbabug
Ben!.. On peut toujours lui faire faire les vitres, Patron!!
J.LEFRUG



PSYCHO-FOX

Renard rusé qui fait sa loi

Cette fois j'en suis sûr, les Japonais sont fous ! En tout cas, il me semble que seul un esprit plus allumé qu'une ampoule électrique 2000 watts est capable d'accoucher de quelque chose d'aussi dingue que *Psycho-Fox*.

Un renard qui se transforme en hippopotame, en singe ou en tigre, poursuivi par une horde de coquillages, de pommes á hélices et d'oiseaux coiffés de bonnets d'aviateurs de la première guerre mondiale, le tout sur des tremplins, des lacs, des rochers, des ressorts, dans les airs ou sur des poteaux élastiques, avouez que tout cela est plus original que la sempiternelle histoire du chevalier qui va sauver sa princesse des griffes du méchant dragon.

Psycho-fox est une espèce de jeu de plates-formes dont les décors sont dévoilés par un scrolling. Il existe sept niveaux de jeu, comportant chacun trois rounds, soit - faites un petit effort de calcul mental - vingt et une (bravo !) séquences différentes.

Le moindre round dure déjà plus de dix minutes, ce qui signifie qu'il vous faudra au minimum trois heures et demie pour parcourir tous les tableaux, en admettant que vous ne perdiez aucune vie, ce qui est encore plus difficile que de trouver une place assise dans le RER le soir vers dix-huit heures ! Rassurez-vous, une option offre le choix du niveau de départ, ce qui permet de découvrir le jeu dans sa totalité sans avoir à s'épuiser pendant des heures sur le joystick tandis que les parents râlent parce que vous monopolisez la télé et que justement Serge Lama est l'invité de Guy Lux sur la 2. Mais revenons plutôt au jeu lui même . Votre renard peut se faire aider dans sa tâche par un oiseau au look très BD (peut-être un corbeau) qui surgit des coquilles d'œufs préalablement démolies par notre ami à poils (mais non, pas Eric Satyre, je parle du renard !). Une fois libéré, le corbeau suit le renard partout et - pas rancunier du tout malgré une sombre histoire de vol de fromage - s'envole pour détruire les ennemis se trouvant devant lui. Lorsqu'on appuie sur la touche "pause", un menu permettant d'utiliser les objets récoltés apparaît. C'est dans ce menu que vous pouvez choisir de vous transformer en hippopotame rose, en tigre, ou en singe, ce qui semble ne servir à rien si ce n'est à faire rire. Mais méfiance... chaque détail a en fait son importance et il vous faudra apprendre à utiliser tous les éléments du décor et du jeu pour parvenir à franchir les obstacles qui se dressent sur votre route.

Psycho-fox est un monument de délire truffé de gags et d'astuces. Certains détails visuels apportent au jeu l'apparence d'un véritable dessin animé : lorsque le renard freine, un petit nuage de fumée suit ses pas, et lorsqu'il fait brusquement demi-tour, ses jambes tournent dans le vide pendant quelques instants...

Moralité : rien ne sert de partir en vacances, il faut courir acheter *Psycho-Fox*, une cartouche à ne rater sous aucun prétexte. Comme on dit dans la pub : "Toute absence devra être sérieusement justifiée".

Cartouche pour la console Sega.

M.L.





GALAXY FORCE



Attention à l'hypertension !

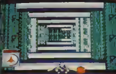
Ça y est c'est décidé, dès ce soir je m'achète une console Sega ! J'ai craqué après le test de Galaxy Force. Que les maniaques des 16 bits se voilent la face de peur de la perdre, quant aux malingres 8 bits, ils vont se tordre de douleur et cracher leurs misérables pixels s'ils aperçoivent ce jeu. Bien fait ! Que leurs spasmes résonnent jusqu'au pays du Soleil Levant !

Les programmeurs du bon Monsieur Sega sont de plus en plus fortiches. Les limites de leur génie dépassent l'entendement humain. Ne seraient-ils pas des êtres étranges, venus d'ailleurs (ciel ! David Vincent) pour nous étourdir à coups de jeux géniaux ? Je pose la question et je suis à vous. Nous vous avions présenté dans le numéro 22 des photos d'écran de Galaxy Force. Et qu'est-ce qu'elle disait la légende ? attention chef-d'œuvre (il y en a deux qui suivent). Une vision prémonitoire à coup sûr et je dirais même plus, c'est un chef-d'œuvre ! Vous allez vous éclater sur votre console chérie, en avant toute, à fond les manettes !

Ce qui surprend de prime abord, c'est l'excellente réalisation technique et la beauté des graphismes. L'animation est geante, ça décoiffe. Le scénario n'est pas d'une originalité folle, je vous le livre tout de go. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau chargé de balayer des hordes sauvages d'immondes agresseurs. Quatre tableaux sont à sélectionner dès le départ : deux vues vous renseignent sur l'endroit de vos futurs exploits et sur l'emplacement du QG ennemi. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, passez en revue ces différents lieux. Il y en a pour tous les goûts. Pressez sur le bouton fire et bonne chance. Des glaces de l'antarctique aux terres volcaniques, vous allez devoir détruire une armada d'ennemis démoniaques. Un petit détail, chaque envol est précédé d'un mini-intermède qui vous permet d'apprécier la virtuosité des créateurs du soft. Vous vous élancez, selon la région à nettoyer, d'une plateforme ascensionnelle ou du vaisseau mère, trop heureux de vous larguer vite fait-bien fait sur le champ de bataille. Serrez bien votre joystick, enclenchez l'hyper-vitesse, armez vos rayons laser et banzaï ! Il va y avoir de la carcasse roussie dans l'air.

Si vous possédez une manette de jeu avec tir automatique (ou un rapid-fire), son utilisation vous est chaudement recommandée par la rédaction de Micro News. Ça déferle sec sur votre pauvre carcasse, des engins non identifiés aux intentions belliqueuses vous foncent dessus. Il en sort de partout. Un écusson clignote à gauche de l'écran, il vous indique l'état de santé de votre destroyer volant. Bleu, c'est tout bon, si ça vire au rouge danger, noir il ne vous reste plus qu'à ramasser votre zinc à la petite cuillère. Descendez tout ce qui bouge, vaisseaux, têtes géantes, etc. Pas le temps de souffler, des vagues successives d'agresseurs se pointent déjà à l'horizon. Une fois ce petit boulot accompli, vous pénétrez dans la base ennemie. Changement complet de décor, vous êtes dans une sorte de gigantesque couloir dans le plus pur style Guerre des Etoiles. La moindre erreur de pilotage et c'est l'explosion fatale. Cette partie du jeu est réellement difficile, mais vous permet d'accéder au niveau suivant. Un peu de concentration devrait vous permettre de vous en sortir avec les honneurs. Sachez quand même que pour corser le tout (dur, dur) des objets bizarroïdes défendent avec acharnement ce repaire de bandits. Des indications, très précieuses sur la direction à suivre dans ce dédale, s'affichent en haut de l'écran, une aide à ne surtout pas négliger. Les quatre niveaux sont tous aussi beaux les uns que les autres. J'ai





quand même un petit faible pour les paysages volcaniques où de magnifiques gerbes incandescentes et des geysers de lave traversent l'écran. C'est de toute beauté. D'autres surprises (agréables) vous attendent, à vous de les admirer. Que votre témérité soit récompensée et que le dieu des espaces infinis vous protège.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P. L.

GUMSHOE



Une cartouche pour votre pistolet

Connaissez-vous beaucoup de gens qui travaillent debout, les jambes légèrement écartées, les bras tendus devant soi, un revolver à la main ?

Il y a l'inspecteur Harry, les braqueurs de banques, James Bond et les terroristes lybiens bien sûr, mais il y a aussi les testeurs de Micro News.

En effet, la dernière cartouche (c'est le cas de le dire) de Sega, *Gumshoe*, ne fonctionne qu'avec le célèbre pistolet à rayons "Zapper light-gun", la terreur des salles de rédaction (le cordon de deux mètres, tendu entre la console et le revolver a provoqué la chute de Prof ST sur l'Amiga voisin D'où une violente altercation avec Doc Amiga).

Le scénario du jeu n'est pas d'une extraordinaire originalité : la fille de M. Stevenson a été enlevée, et tout naturellement, celui-ci va tenter de la sauver plutôt que de faire du tricot.

Stevenson se déplace vers la droite de l'écran et vous devez, à l'aide du pistolet, dégager le chemin qui se déroule devant lui dans un scrolling très fluide. Bien entendu, de nombreux effreux en tout genre (rhinocéros, sauterelles géantes, avions, requins, et même ounins !) vont tenter de vous barrer la route, mais votre précision devrait permettre au héros de retrouver sa fifille..

Gumshoe se distingue un peu des autres jeux utilisant le light-gun car il ne s'agit pas seulement de descendre directement toutes les cibles présentes à l'écran, mais aussi de tirer sur le personnage principal pour le faire sauter afin qu'il évite des obstacles ou atteigne des objets.

Lecteurs, à vos gâchettes !

Cartouche Bandai pour Nintendo.

M.L.



CLOUD MASTER



La tête dans les nuages

Perché sur un petit nuage, vous survolez d'immenses contrées sauvages à la recherche d'on ne sait trop quoi, Samourai Micro ayant avalé la notice.

Les superbes décors, qui ressemblent fortement à des estampes japonaises (mais allez savoir pourquoi, Eric Satyre semblait un peu déçu) défilent dans un scrolling parfait. De temps en temps, après une vague d'emmerdeurs plus coriaces les uns que les autres, une jarre apparaît et vous permet d'améliorer votre armement. Si vous réussissez à détruire les "supervilains" juchés eux aussi sur des nuages, une porte s'ouvrira devant vos yeux éblouis et vous pourrez choisir parmi quatre sorts celui qui vous semble le plus efficace pour vous débarrasser de vos adversaires.

Lorsque le petit personnage est touché, il meurt carbonisé avec un look "charbon de bois" tout à fait hilarant : on se croirait dans un dessin animé de Tex Avery !

Cloud Master est l'exemple type du shoot'em up sur console : une multitude de tableaux avec des bonshommes bizarres, des têtes de cochons volantes et de gros monstres en fin de niveau, dont un coq géant qui vous volera dans les plumes ! C'est une vraie ménagerie, on n'y comprend pas grand-chose mais finalement on y prend goût à cette ménagerie de cirque à la sauce estampes jap' !

Cartouche pour la console Sega.

M.L





OPERATION COUP DE " POINTS"!

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

2010

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS **990,00F**
PISTOLET **299,00F**
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX **699,00F**
POIGNEE NES ADVANIAGE **395,00F**

199,00F
POPEYE
DONKEY KOND
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **249,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS

EXCITEBIKE **299,00F**
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

GRADIUS **349,00F**
TROJAN
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
GUN SMOKE
TOR GUN
GHOSTS & GOBLINS
RG PRO AM
PUNCH OUT
METROID

LEGEND DE ZELDA **395,00F**

SERIE PISTOLET
299,00F
WILD GUNMAN
HOGAN S ALLEY
DUCK HUNT
NOUVEAUTES
GUN SHOE

NOUVEAUTES
349,00F
SUPER MARIO BROS II
DRAGON WARRIOR
CONTRA
RUSH AND ATTACK

SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON **990,00F**
PHASER + 3 JEUX **349,00F**
LUNETTE 3 D **290,00F**
CONTROL STICK **149,00F**
RAPID FIRE **99,00F**

MEGA CARTRIOGE 259,00F
CHOPLIFTER BLACK BELT, THE NINJA, WONDER BOY, ZILLION ACTION FIGHTER WORLD GRAND PRIX KUNG FU KIDD ZILLION II GREAT GOLF GREAT BASKET BALL BASE BALL, POWER STRICKE, SHANGAI FANTAZY ZONE, PRO WRESTLING ALEX KIDD QUARTET SECRET COMMAND ASTRO WARRIOR/PIT POT, ENDURO RACER GLOBAL DEFENSE WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVEN TURE PENGUIN LAND VOLLEY BALL

POUR PHASER
259,00F
SHOOTING GALLERY, RESCUE MISSION GANGSTER TOWN, RAMBO III

MISILE DEFENSE **299,00F**

CARTES SEGA 199,00F
MY HERO TEDDY BOY, SUPER TENNIS F 15 FIGHTER GHOST HOUSE TRANSBOT BANK PANIC SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIOGE 299,00F
OUT RUN ROCKY ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II, AFTER BURNER KENSEIDEN GOLVELLIUS, DOUBLE DRAGON FANTASY ZONEIII Y'S
SPACE HARRIER
FANTASY ZONE II ALIEN SYNDROME WONDER BOY II, SHINOBI THUNDER BLADE R TYPE CAPTAIN SILVER, MONOPOLY
LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES 299,00F
RASTAN TIME SOLDIERS, ALTERED BEAST, RAMPAGE, ALEX KIDD HIGH TECH, AMERICAN BASEBALL, AMERICAN PRO FOOTBALL, WONDER BOY III VIGILANTE CALIFORNIA GAMES, BOMBER RAID, CYBORG HUNTER

POUR MEGA PLUS CARTRIOGE
299,00F
PHANTASY STAR MIRACLE WAR RIORS

POUR LUNETTES 3 D 299,00F
POSEIDON WARS 3 D SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D. MISSILE DEFENSE 3 D ZAXXON 3 D BLADE EAGLE 3 D MAZE HUNTER 3 D

ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU **490,00F**
PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

JEUX POUR PADDLE **149,00F**
STAR RAIDERS , STREET RACER WARLORDS, KABOOM STAR WARS BREAKOUT BACKGAMON

149,00F
WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL REACTOR BASEBALL PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN DEFEN DER HUMAN CANNONBALL, BERZERK SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, TENNIS PITFALL, DRAGS TER, SKING,BOXING, PRIVATE EYE LAZER BLAST, SOCCER, COSMIC ARK SUBTERRANEA, STAR VOYA GER ADVENTURES ON GX 12 JOUST DIG DUG MS PAC MAN, POLE POSITION, PHOENIX MOON PATROL, TAPE WORM, OUICK STEP, VOLLEYBALL, RIDDLE OF THE PHINX FIRE FIGHTER MOONSWEE PER ATLANTIS DEMON ATTACK

199,00F
CALIFORNIA GAMES SUMMER GAMES WINTER GAMES HERO DESERT FALCON DECA THLON COMMANDO PRO WRES-TLING, BEAMRIDER RIVER RAID, RIVER RAID II BUMP'N JUMP KUNG FU MASTER KUNG FU SUPERKIEKS

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRETESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.
Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, metro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre F	Titre .F	NOM	
		PRENOM	
Titre F	Titre .F	ADRESSE	
Titre F	Titre F	CODE POSTAL.	
Titre F	Frais de port 20F	VILLE	
Titre F	machine + 50F	TYPE DE CONSOLE	
Titre F	TOTAL .F	N° TELEPHONE	

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS



TENNIS ACE

Avantage Sega !

Comme son nom l'indique, *Tennis Ace* n'est pas une simulation de pétanque, mais un logiciel de tennis. A certaines périodes de l'année, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, il est impossible d'allumer sa télévision sans tomber sur une retransmission de "Roland Gravos" ou de "Vilebedon". Désormais, les malheureux qui sont allergiques aux gesticulations d'athlètes en short s'essoufflant à rattraper des baballes jaunes ne pourront même plus se réfugier sur leur console favorite puisque, là aussi, le tennis sera roi.

Cette cartouche offre toutes les options possibles et imaginables dans une simulation de tennis. Vous choisissez tout d'abord votre joueur parmi les stars masculines et féminines du tennis mondial. Leurs noms ont été légèrement modifiés,



mais on peut les reconnaître facilement malgré tout (devinez par exemple qui est "Yannick Nova" ou "Ivan Lender" ?). Il est possible de changer les caractéristiques des joueurs en répartissant à loisir un certain nombre de points entre différentes capacités (technique, puissance, vitesse). La partie peut se jouer en simple, contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain, et en double avec un partenaire humain ou électronique.

Le programme vous offre la possibilité de choisir le type de compétition (tournoi international, match d'entraînement, ou match d'exhibition), le niveau de difficulté, le nombre de sets et même la musique d'accompagnement, on n'en demandait pas tant !

Vous devez tout d'abord réussir votre service avant de voir la balle survoler le filet pour aller s'écraser le plus loin possible de la raquette de votre adversaire. La meilleure technique consiste à tenter un service "canon" avec la première balle puis en cas d'échec à assurer la deuxième balle en effectuant un service "pépère". Lors de cette séquence, votre joueur est présenté de profil, parfaitement dessiné, on peut même apercevoir la petite culotte de la "tenniswomen" lorsque celle-ci rate son coup (ce n'est cependant pas une raison pour rater tous ses services). Pendant le match, le terrain est présenté en vue de dessus, ce qui signifie par exemple que la balle grossit lorsqu'elle prend de l'altitude. L'action est rapide mais le maniement des joueurs, très simple, permet tout de même d'effectuer les principales figures du tennis avec précision (smash, montée au filet, amortie).

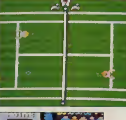
Il est donc tout à fait possible de mettre au point des stratégies de jeu comme laisser l'adversaire monter au filet après avoir servi en douceur, puis le lober.

Sur les côtés du court se trouvent les arbitres de ligne, l'arbitre principal, le public, et même les ramasseurs de balles.

La voix de l'arbitre, digitalisée, annonce les fautes tandis que le public applaudit à chaque point. Bref, même si vous n'aimez pas le tennis, cette cartouche risque de rester "coincée" dans votre console pendant un bon moment.

Cartouche pour la console Sega.

M.L.



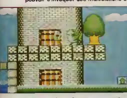




WONDER BOY 3

J'aime, tu aimes, elle aime...

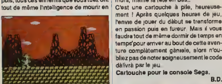
Avant vous àtert le Monde des Monstres. Surmontant diverses mésaventures, vous entrez enfin dans le Château des Monstres. Votre but est de trouver la mortelle chembre du dragon. Mais vous ne saviez pas que le dragon a le pouvoir d'invoquer des malédictions sur



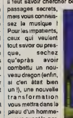
ses ennemis...". C'est par ces quelques lignes (en anglais dans le cartouche) que dèbute le jeu, faisant rèférence à *Wonder Boy* et *Super Wonder Boy*, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ces cartouches.

Vous voilà redevenu pourfendeur de dragons ! Immédiatement, vous àtes parachuté dans un petit labyrinthe où se côtoient dans l'allégresse serpents géants et cyclopes, squelettes sans tête et autres chauve-souris. Trucider ces charmantes bestioles ne pose pas de gros problèmes, toutefois il est conseillé de descendre dans le premier puits venu et de prendre ensuite le puits de gauche, à moins d'avoir envie d'errer sans fin dans les couloirs.. Doit-on vous dire aussi que derrière la seule porte que vous trouverez se cache un énorme dragon ? Et qu'il faut sauter à hauteur de ses yeux, se coucher en l'air et le frapper de la pointe de l'èpèe pour l'occire ? Nèanmoins, nous pouvons vous avouer qu'après avoir tuè ce monstre, vous serez vous-même transformà en mini dragon verdâtre, cracheur de feu bien entendu ! L'apàritif àtant consommà, le vrai jeu peut dèbuter.

Etre un "homme-lézard", un dragon, n'est pas des plus plaisants. Certes, vous ne manquez pas de flamme, mais vous risquez d'avoir du mal à fonder une famille. Et vous voici parti à l'aventure, cherchant sans relâche le monstre cruel responsable de votre sort. Les contrèes que vous traversez sont magnifiques et toutes ont leurs spécialitès de monstres. Villes, montagnes et dèserts glissent sous vos pas alors que ràsonnent dans votre tête des musiques entraînantes. Si vous ratez votre coup en tentant de sauter par dessus une rivière, vous aurez la joie de decouvrir un vaste monde sous-marin. Et puis, tous ces ennemis que vous tuez ont tout de même l'intelligence de mourir en



vous laissant un petit quelque chose : ici une pièce, là un boomerang, ou encore une pierre, une clà, une boule de feu, une tornade, une flèche, un èclair, enfin bref, de quoi en mettre un peu plus dans les gencives du prochain malotru qui croisera votre route. Il faut aussi savoir gèrer son argent, acheter des "points de vie" ou une nouvelle èpèe, à moins de se contenter d'une armure ou d'un bouclier. Enfin, il faut savoir chercher bonus cachés et passages secrets, mais vous connaissez la musique ! Pour les impatients, ceux qui veulent tout savoir ou presque, sachez qu'après avoir combattu un nouveau dragon (enfin, si c'en était bien un !), une nouvelle transformation vous mettra dans la peau d'un homme-souris ayant la particularité de pouvoir marcher sur certains murs, même la tête en bas..



C'est une cartouche à pile, heureusement ! Après quelques heures de jeu, l'envie de jouer du dàbut se transforme en passion puis en fureur. Mais il vous faudra tout de même dormir de temps en temps pour arriver au bout de cette aventure complètement gèniale, alors n'oubliez pas de noter soigneusement le code dàlivrà par le jeu.

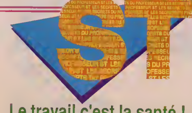
Cartouche pour le console Sega.

B.D.









Le travail c'est la santé !

Cette fois ça y est, c'est la rentrée ! Leurs petits cartables sur le dos, les journalistes de Micro News - les yeux encore remplis du soleil des côtes du Massif central - reprennent mollement le chemin de la salle de rédaction.

Seul le professeur ST semble avoir travaillé pendant les vacances...

Professeur ST : Alors mon vieux, et ces vacances ?

Micro News : Mmmmmm.

Professeur ST : Eh bien, je vois que vous êtes en pleine forme ! Ça tombe bien, vous allez m'aider !

Micro News : Glllllxx ?

Professeur ST : J'ai décidé de me lancer dans la programmation du jeu du siècle, ça s'appellera *Revenge of the son of big black mutant dog from outer space 2*. Un super jeu d'arcade/aventure/shoot'em-up/casse-briques/plates-formes/interactif qui pourra se jouer à sept avec une interface spéciale de ma fabrication !

Altered Beast

Micro News : Les sept nains seront contents de l'apprendre. Mais de quoi s'agit-il au juste ?

Professeur ST : Vous tenez le rôle d'un teckel extra-terrestre et vous devez crotter sur un trottoir autant que vous pouvez. Les autres joueurs essayent d'éviter vos déjections en sautant sur la route, mais évidemment, il risquent de se faire écraser par les véhicules qui déboulent à 200 à l'heure ! Ça sera en 3D et peut-être en Odorama si je réussis à mettre le système au point.

Micro News : Ça promet... Mais en quoi puis-je vous être utile ?

Professeur ST : J'ai reçu ce mois-ci un excellent utilitaire, **Sprite Editor**, on peut créer des sprites à partir d'images au format *Degas* ou *Neochrome*, les animer et les utiliser dans un programme en GFA, Assembleur ou *C*. Je vais m'en servir pour mon programme mais j'aimerais que vous me serviez de modèle pour dessiner le sprite du piéton écrasé par une voiture.

Micro News : Si vous voulez, mais à condition que vous me parliez pendant ce temps des nouveautés que vous avez reçues.

Professeur ST : Bien, passez votre jambe gauche derrière votre cou, croisez les bras et pliez le genou droit... merci ! Tournez un peu la tête, sortez la langue... voilà, parfait ! Je commence à vous dessiner, ne bougez plus !

Micro News : Alors ?

Professeur ST : Malheureusement ce mois-ci, tout ce que je vais vous présenter risque de vous paraître médiocre comparé à mon propre logiciel.

Micro News : Quelle modestie ! Mais allez-y quand même, on essayera d'oublier votre chef-d'œuvre quelques minutes.

Professeur ST : Bon, si vous y tenez... J'ai reçu **Action Fighter** de Firebird, un jeu qui rappelle *Spy Hunter* par certains côtés, mais cette fois c'est une moto que vous pilotez sur des routes infestées de chauffards.

Micro News : Des routiers pas très sympas, quoi...

Professeur ST : Oui, J'ai aussi **Mirrorsoft's Vette**, qui vous met au volant d'une...

Micro News : Crevette ?

Professeur ST : Mais non imbécile ! d'une Chevrolet Corvette, la voiture de sport préférée des Américains ! Vous avez le choix entre trois différents types de courses et vous courez contre des voitures de sport européennes. L'action est présentée en 3D et la poursuite se déroule dans les rues de San Francisco, ce qui promet d'être mouvementé.



Bomber T.A.C.

Micro News : Il y a eu suffisamment d'accidents cet été sur les routes, pas la peine d'en rajouter ! Vous n'auriez pas autre chose ?

Professeur ST : Si la route vous fait peur, prenez l'avion, on dit que c'est plus sûr. J'ai **Bomber T.A.C.**, un simulateur de vol aux graphismes assez réalistes.

Micro News : C'est un avion de ligne ?

Professeur ST : Non, plutôt le genre militaire.

Micro News : Beurk !





Professeur ST Je vous en prie, même un pacifiste militant peut bien s'offrir le plaisir d'une bonne partie de shoot'em-up de temps en temps ! Tiens, justement, on annonce la sortie de **Xenon 2 Megablast**, la suite de...

Micro News : Xenon ?

Professeur ST : Bravo, vous faites des progrès ! Mais ne bougez pas sans arrêt ! Ça ressemble évidemment beaucoup au premier, mais c'est encore mieux. Les graphismes sont plus fouillés et les ennemis plus nombreux. Ça risque de faire un malheur auprès des possesseurs de 16 bits !

Micro News : Je commence à fatiguer, je peux me reposer ?

Professeur ST : Non, non ! restez comme ça, j'ai presque fini ! Tenez, pour vous faire patienter, regardez moi ces superbes photos de **Weird Dreams** qui arrive enfin sur ST après être passé dans les sales griffes de l'autre immondice.

Micro News : Vous voulez parler de l'Amiga ? Cette version n'était pourtant pas si mauvaise.

Professeur ST : Vous voulez rester dans cette position jusqu'à ce soir ?

Micro News : Non ! pitié !

Professeur ST : Alors cessez de blasphémer !

Weird Dreams

Micro News : C'est promis !

Professeur ST : Bien, laissez tomber la pose et passez-moi le marteau là-bas sur le bureau.

Micro News : Celui avec les pointes ?

Professeur ST : Oui... merci.

Micro News : Ooooouuuuaaaaie ! Mais... qu'est-ce qui vous prend de me frapper avec ça ? Vous êtes dingue !

Professeur ST : Du calme ! Je voulais seulement enregistrer votre cri pour pouvoir le digitaliser avec **Master Sound**, un utilitaire très simple d'emploi qui comporte un tas de fonctions bien pratiques comme "Reverse," "Fade in" ou "Fade out". C'est pour les bruitages de mon jeu, grâce à *Master Sound*, ce sera facile de les intégrer à mon programme. Quant à la musique de fond, je pense utiliser **House Music Sytem** de E.S.A.T. Software. L'éditeur annonce la commercialisation par correspondance d'une disquette qui contiendra une centaine de sons digitalisés (batterie, guitare, claviers, trompette...) pour la modique somme de 90 francs, soit moins d'un franc par instrument. Cela revient bien moins cher que de monter un orchestre !

Micro News : Vous auriez quand même pu me demander mon avis avant de me taper dessus !

Professeur ST : Ça aurait été moins réaliste, et puis ça défoule. Allez, tiens, je suis bon prince, je ne vous en veux plus, regardez plutôt ces images tirées d'**Altered Beast**, superbes non ?

Micro News : ...

Professeur ST : Vous boudez ? Allez, jetez un œil sur **Time Scanner**, un superbe flipper qui vous rappellera votre jeunesse au Café des sports.

Micro News : ...

Professeur ST : Vous boudez encore ? Et ça. **Verminator**, un jeu de plates-formes où vous incarnez un personnage bizarre qui tente de chasser d'un arbre les insectes et autres vermines qui y ont élu domicile.

Micro News : ...

Professeur ST : ... Décidément... Ah ! je sais. Où ai-je mis les photos de **Rick Dangerous** de Firebird ? Les voilà !

Micro News : Ouah ! Qu'est-ce que c'est ?

Professeur ST : Ah ! Ah ! J'en étais sûr ! C'est un jeu d'arcade et de plates-formes qui exploite le filon *Indiana Jones* et qui risque de concurrencer sérieusement les adaptations officielles du film made in US Gold. Le héros, au look très BD, se promène en Afrique et dans l'Egypte ancienne. Les décors sont superbes et les personnages ont des gros nez, ce qui nous change un peu des héros beaux et musclés.



Rick Dangerous

Micro News : Sauf votre respect, ça m'a l'air meilleur que votre logiciel!

Professeur ST : Comment ? Vous osez critiquer le jeu qui va révolutionner l'histoire de la micro ? Sachez, jeune homme, que mon logiciel va pulvériser des records de vente ! Pour faire face à la demande et prendre les commandes de tous mes clients, j'ai trouvé une base de données très performante : **Superbase 2**, de Micro Application. Ce logiciel pro contient un traitement de texte et il permet de faire des calculs très complexes. On peut aussi intégrer des images ou créer des slide-shows accompagnés de textes de présentation. Avec ça, je suis prêt à affronter l'avalanche de commandes qui va me tomber dessus !

Micro News : Vous croyez vraiment ?

Professeur ST : Il n'y a aucun doute ! J'ai fait moi-même un test de marketing et 100 % des personnes interrogées ont déclaré qu'elles avaient l'intention d'acheter mon logiciel dès sa sortie !

Micro News : Vous en avez interrogé beaucoup ?

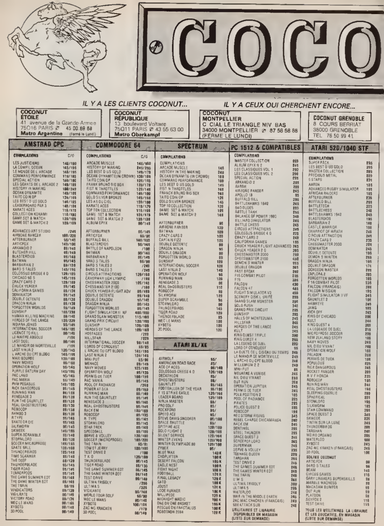
Professeur ST : Euh... Ma concierge et mon petit neveu. Pourquoi ?

Micro News : Pour rien ! Ah, au fait, vous prévoyez une version Amiga ?

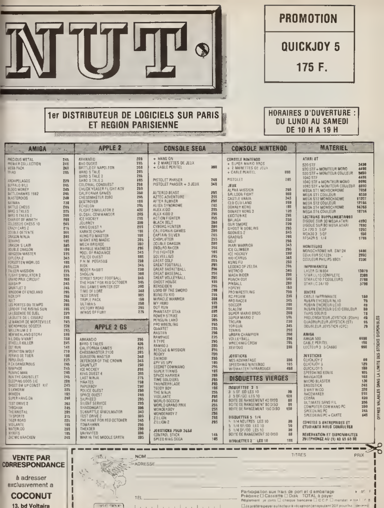
Professeur ST : Hors d'ici, suppôt de Satan !

Micro News : A bientôt professeur !





COCO
IL Y A LES CLIENTS COCONUT...
IL Y A CEUX OUI CHERCHENT ENCORE...
COCONUT ÉTOILE
41 avenue de la Grande-Armee
75016 PARIS Ø 45 00 69 68
Matro Argentine (Fermé le Lundi)
COCONUT RÉPUBLIQUE
13 boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43 55 63 00
Metro Oberkampf
COCONUT MONTPELLIER
C CIAL LE TRIANGLE NIV BAS
34000 MONTPELLIER Ø 67 58 68 68
(FERME LE LUNDI)
COCONUT GRENOBLE
8 COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL 76 50 99 41
AMSTRAD CPC
COMPILATIONS C/D
LES JUSTICIERS 145/190
LA COMPIL OCEAN 145/195
LE MONDE DE L ARCADE 145/195
COMMAND PERFORMANCE 119/185
SPECIAL ACTION 140/190
LES GEANTS DE L ARCADE 2 149/189
HISTORY IN MAKING 190/249
OCEAN DYNAMITE 149/189
TAITO COIN OP 139/189
LES BEST O US GOLD 140/185
LEADERBOARD PAR 3 140/180
KARATE ACES 115/175
COLLECTION KONAMI 110/180
GAME SET & MATCH 120/189
GAME SET & MATCH 2 129/189
ADVANCED ART STUDIO /249
AIRBONE RANGER 189/220
AFTERBURNER 95/145
ARTICFOX 149/190
ARKANOID 2 89/145
BUTCHER HILL 89/145
BLASTEROIDS 95/140
BATMAN 95/145
BARBARIAN 2 89/130
BARD S TALES 149/195
COLOSSUS BRIDGE 4 D 129/189
CHICAGO 90 S 145/195
CRAZY CARS 2 129/189
CHUCK YEAGER 95/145
CALIFORNIA GAMES 89/139
DOMINATOR 95/145
DOUBLE DETENTE 89/130
DRAGON NINJA 89/130
FORGOTTEN WORLDS 99/149
GUNSHIP 189/239
HUMAN KILLING MACHINE 89/149
HEROES OF THE LANCE 129/229
INDIANA JONES 95/145
INTERNATIONAL SOCCER 145/189
LICENCE TO KILL 90/149
LE MAITRE ABSOLU /190
LAST DUEL 90/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE /199
LAST NINJA 2 129/145
L ARCHE DU CPT BLOOD 145/199
MAXI BOURSE 139/189
NAVY MOVES 95/180
OPERATION WOLF 95/145
PURPLE SATURN DAY 145/195
PAC LAND 95/145
PAC MANIA 95/149
PHM PEGASUS 149/195
RICK DANGEROUS 95/145
RUNNING MAN 90/159
RENEGADE 3 89/139
RUN THE GAUNTLET 89/130
REAL GHOSTBUSTERS 89/130
ROBOCOP 89/130
RAMBO 3 89/130
R TYPE 95/145
SKATE OR DIE 95/145
SILKWORM 90/145
SKWEEK 145/195
SUPER SCRAMBLE 99/149
STORMLORD 89/139
SOCCER MICROPROSE 149/165
SKATE BALL 139/189
THUNDERBIRDS 125/149
TIME SCANNER 95/149
THE DEEP 89/139
THUNDERBLADE 95/145
TIGER ROAD 95/145
TERRORPODS 99/149
THE GAME SUMMER EDT 99/149
THE GAME WINTER EDT 89/149
THE TRAIN 59/95
VINDICATORS 89/139
VIGILANTE 90/149
VICTORY ROAD 89/139
WEC LE MANS 90/145
XYBOTS 90/149
3D POOL 90/149
COMMODORE 64
COMPILATIONS C/D
ARCADE MUSCLE 145/180
HISTORY OF MAKING 245/295
LES BEST O US GOLD 149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN) 130/189
TAITO COIN OP 125/195
FRANK BRUNO BIG BOX 120/170
FIST N THROTTLES 120/140
COMMAND PERFORMANCE 140/190
GOLD SILVER BRONZE 149/199
LES AS DU CIEL 139/190
KARATE ACES 119/179
TOP TEN COLLECTION 119/169
GAME SET & MATCH 120/179
GAME SET & MATCH 2 139/189
ALBUM EPYX 90/149
AFTERBURNER 95/145
ARTICFOX 65/90
BUFFALO BILL 140/189
BLASTEROIDS 95/145
BATTLE OF NAPOLEON /190
BATMAN 90/145
BARBARIAN 2 89/145
BARD S TALES 95/90
BARD S TALES 2 /240
BARD S TALES 3 /245
CIRCUS ATTRACTIONS 129/169
CAVERMAN UGH LYMPIC /190
CHESSMASTER 2000 109/145
CHESSMASTER 2100 /169
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV 99/189
DOUBLE DETENTE 99/140
DOUBLE DRAGON 95/145
DRAGON NINJA 90/145
FORGOTTEN WORLDS 95/145
FLIGHT SIMULATOR II NF 490/590
GRAND SLAM MONSTER 115/189
GRAND PRIX CIRCUIT 120/189
GUNSHIP 139/189
HEROES OF THE LANCE 109/189
HOSTAGES /220
HILLSFAR /229
INTERNATIONAL SOCCER 98/145
LORDS OF CONQUEST 69/85
L ARCHE DU CPT BLOOD 145/195
LAST NINJA 2 126/145
MINI PUT 65/90
MENACE 89/149
NAVY MOVES 125/195
OPERATION WOLF 95/135
PERMIS DE TUER 190/199
PAC MANIA 95/145
POOL OF RADIANCE /259
POWER AT SEA 89/159
RUNNING MAN 90/140
RUN THE GAUNTLET 99/145
RENEGADE 3 95/145
REAL GHOSTBUSTERS 95/145
RACK EM 120/189
ROBOCOP 85/135
R TYPE 95/145
STORMLORD 95/145
STAR TREK 89/149
SPEEDBALL 99/189
SERVE & VOLLEY 120/180
SOCCER (MICROPROSE) 185/220
THE TRAIN 65/80
TOM ET JERRY 120/180
TEST DRIVE 2 /190
T K O 129/189
THUNDERBLADE 95/145
TIGER ROAD 85/135
THE GAME SUMMER EDT 86/145
THE GAME WINTER EDT 86/149
TEST DRIVE 99/140
ULTIMA TRIGOLY /295
ULTIMA 5 /325
VIGILANTE 85/140
WORLD TOUR GOLF 95/99
WEC LE MANS 95/149
XYBOTS 100/159
ZAC MC KRACKEN /170
3D POOL 90/149
SPECTRUM
COMPILATIONS
COMPILATIONS
ARCADE MUSCLE 145
HISTORY IN THE MAKING 249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD) 180
COMMAND PERFORMANCE 180
LES BEST O US GOLD 149
FIST N THROTTLES 149
FRANCK BRUNO BIG BOX 140
TAITO COIN OP 129
GOLD SILVER BRONZE 145
TOP 10 COLLECTION 120
GAME SET & MATCH 120
GAME SET & MATCH 2 149
AFTERBURNER 90
AIRBONE RANGER 120
BATMAN 100
CRAZY CARS 2 120
CAPTAIN FIZZ 125
DOUBLE DETENTE 90
DRAGON NINJA 95
DOUBLE DRAGON 90
FORGOTTEN WORLD 99
GUNSHIP 120
INTERNATIONAL SOCCER 120
LAST NINJA 2 149
OPERATION WOLF 95
RUNNING MAN 120
RENEGADE 3 90
REAL GHOSBUSTERS 110
ROBOCOP 90
SILKWORM 120
SUPER SCRAMBLE 95
STORMLORD 90
THUNDERBIRDS 145
TIGER ROAD 120
THUNDERBLADE 85
WEC LE MANS 120
XYBOTS 120
3D POOL 120
ATARI XL/XE
AIRWOLF 95/
AMERICAN ROAD RACE 85/
ACE OF ACES 90/140
COLOSSUS CHESS 4 D 120/169
DECATHLON 85/
GHOSTBUSTERS 85/
GAUNTLET 85/145
FOOTBALLER OF THE YEAR 95/190
F 15 STRIKE EAGLE 120/169
LEADER BOARD 120/169
NINJA MASTER 60/
PRO GOLF 85/
ROCKFORD 95/
SPEED ACE 95/
STEVE DAVIS SNOOKER 95/180
SPACE SHUTTLE 85/
SPITFIRE ACE 120/180
SOLO FLIGHT 2 120/189
SILENT SERVICE 120/169
WINTER EVENS 120/190
WINTER OLYMPIADE 88 120/180
ZYBEX 95/
BLUE MAX 140 K
CHOPLIFTER 190 K
DESERT FALCON 195 K
EAGLE NEST 100 K
FIGHT NIGHT 100 K
FOOTBALL 120 K
FINAL LEGACY 120 K
GATO 100 K
JOUST 120 K
LODE RUNNER 190 K
MILLIPEDE 120 K
MIDNIGHT MAGIC 190 K
ONE ON ONE BASKET 195 K
RESCUE ON FRACTALUS 190 K
ROBOTRON 2084 120 K
PC 1512 & COMPATIBLES
COMPILATIONS
MASTER COLLECTION 289
ALBUM EPYX N 2 245
LES CLASSIQUES VOL 1 290
LES CLASSIQUES VOL 2 290
SPECIAL ACTION 299
ARKANOID 2 289
AARGH 289
AIRBONE RANGER 245
APOLLO 18 95
BUFFALO BILL 295
BATTLEHAWKS 1942 245
BAD DUDES 295
BATTLE TANK 295
BALANCE OF POWER 1990 340
BILLIARD SIMULATOR 245
BATTLE CHESS 245
CIRCUS ATTRACTIONS 249
COLOSSUS BRIDGE 4 D 225
CRAZY CARS 2 249
CALIFORNIA GAMES 195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245
CHUCK YEAGER 2 0 295
CHESSMASTER 2000 290
CHEESMASTER 2100 400
DEMON S WINTER 295
DOUBLE DRAGON 245
FAST BREAK 290
F16 COMBAT PILOT 235
F19 395
FALCON 430
FALCON AT 445
FLIGHT SIMULATOR V3 450
SCENERY DISK L UNITÉ 290
GRAND SLAM MONSTER 290
GOLD RUSH 345
GRAND PRIX CIRCUIT 285
GUNSHIP 285
HALLS OF MONTEZUMA 245
HILLSFAR 245
HEROES OF THE LANCE 245
KULT 245
KING QUEST TRIPLE 390
KING QUEST 4 295
LA LEGEND DE DJEL 220
LORD OF CONQUEST 95
LA QUETE DE L OISEAU DU TEMPS 245
LE MANOIR DE MORTEVILLE 249
L ARCHE DU CPT BLOOD 240
MILLENIUM 2 2 240
MINI PUT 85
MEURTRE A VENISE 245
NIL DIEU VIVANT 290
OUT RUN 290
OPERATION JUPITER 245
PERMIS DE TUER 245
POLE POSITION 2 185
POOL OF RADIANCE 295
PIRATES 295
POLICE QUEST 2 395
ROBOCOP 199
RED STORM RISING 345
REBEL CHARGE CHICAMANGA 290
RACK EM 249
SENTINEL 295
STEEL THUNDER 295
SPACE QUEST 3 245
SORCERER LORD 245
SUPERMAN 245
SERVE & VOLLEY 235
TEENAGE QUEEN 229
TARGHAN 265
TEST DRIVE 2 245
THE GAMES SUMMER EDT 249
THE GAMES WINTER EDT 249
THE TRAIN 240
U M S 340
ULTIMA TRIGOLY 390
ULTIMA 5 295
WATERLOO 240
WAR IN THE MIDDLE EARTH 245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS) 249
688 ATTACK SUB 240
UTILITAIRES ET LIBRAIRIE
DISPONIBLES EN MAGASIN
(LISTE SUR DEMANDE)
ATARI 520/1040 STF
COMPILATIONS
SUPER PACK 295
LES BEST O US GOLD 295
MASTER COLLECTION 289
PRECIOUS METAL 229
5 STARS 239
AARGH 185
ADVANCED RUGBY SIMULATOR 199
AFRICAN RAIDERS 195
AFTERBURNER 235
BUFFALO BILL 269
BATTLETECH 225
BATTLECHESS 249
BATTLEHAWKS 1942 245
BLASTEROIDS 195
BARBARIAN 2 189
CASTLE WARRIOR 190
CHARRIOT OF WRATH 245
CIRCUS ATTRACTION 249
CRAZY CARS 2 235
CHESSMASTER 2000 229
DOMINATOR 245
DOUBLE DETENTE 195
DEMON S WINTER 289
DRAGON NINJA 195
DOUBLE DRAGON 176
DONGEON MASTER 209
EXPLORA 2 285
FORGOTTEN WORLDS 185
F 16 COMBAT PILOT 235
FALCON (FRANCAIS) 290
FALCON MISSION 195
FLIGHT SIMULATOR II VF 345
GAUNTLET 2 190
HAWKEYE 245
JAWS 185
KICK OFF 245
KING OF CHICAGO 290
KULT 246
KING QUEST 4 289
LA LEGENDE DE DJEL 215
MICROPROSE SOCCER 239
NEW ZEALAND STORY 195
NAVY MOVES 245
NIL DIEU VIVANT 290
OPERATION WOLF 180
PALADIN 260
PERMIS DE TUER 190
POPULOUS 225
RICK DANGEROUS 245
ROCKET RANGER 289
R V F HONDA 225
ROBOCOP 195
RUNING MAN 244
REAL GHOSTBUSTERS 190
SLEEPING GODSLIE 289
SPHERICAL 229
STOMLORD 195
SILKWORM 195
STAR COMMAND 295
SPACE QUEST 3 345
SKWEEK 229
TINTIN SUR LA LUNE 245
THUNDERBIRDS 289
TARGHAN 240
WEIRD DREAMS 285
WATERLOO 990
XYBOTS 245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS) 245
3D POOL 190
SOLDES COCONUT
ARTICFOX 99
BARD S TALES 95
BEAM 145
CIRCUS GAMES 115
GARY LINEKERS SUPERSKILLS 99
MARBLE MADNESS 99
MACADAM BUMPER 99
OUT RUN 99
PLATOON 90
SKYFOX 2 115
TEST DRIVE 115
TOUS LES UTILITAIRES LA LIBRAIRIE
ET LES EDUCATIFS EN MAGASIN
(LISTE SUR DEMANDE)


NUT
PROMOTION
QUICKJOY 5
175 F.
1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE
HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H
AMIGA
PRECIOUS METAL 245
PREMIER COLLECTION 245
MEGA PACK 240
TRIAD 295
ARCHIPELAGOS 229
BUFFALO BILL 245
BLOOD MONEY 245
BATTLEHAWKS 1942 245
BLASTEROIDS 240
BATMAN 230
BATTLE CHESS 245
BARD S TALES 225
BARD S TALES 2 249
CHARIOT OF WRATH 299
COLOSSUS CHESS 10 245
CRAZY CARS 2 215
DOUBLE DETENTE 244
DRAGON NINJA 245
DEMARIS 185
DRAGON S LAIR 345
DOUBLE DRAGON 199
DUNGEON MASTER 225
EXPLORA 2 345
FORGOTTEN WORLDS 185
FALCON 295
FALCON MISSION 275
FLIGHT SIMULATOR 2 335
GRAND PRIX CIRCUIT 260
GUNSHIP 245
GAUNTLET 2 245
KINGDOM OF ENGLAND 295
KICK OFF 266
KULT 245
LES PORTES DU TEMPS 285
LORD OF THE RISING SUN 285
LA LEGENDE DE DJEL 229
LA QUETE DE L OISEAU 245
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245
MICROPROSE SOCCER 239
MILLENIUM 2 2 245
NEW ZEALAND STORY 265
N L DIEU VIVANT 289
OTHELLO KILLER 245
OUT RUN 149
OPERATION WOLF 219
PERMIS DE TUER 196
POPULOUS 225
RICK DANGEROUS 245
RAMPAGE 245
RUNNING MAN 245
RUN THE GAUNTLET 245
SLEEPING GODS LIE 289
SHOOT EM UP CONST KIT 245
SILKWORM 275
SKWEEK 195
SUPER HANG ON 240
TEST DRIVE 2 269
TARGHAN 245
THE KRISTAL 285
TV SPORTS 315
TIGER ROAD 225
VIGILANTE 195
WATERLOO 269
XYBOTS 195
ZAC MC KRACKEN 245
APPLE 2
ARKANOID 269
BAD DUDES 295
BATTLE OF NAPOLEON 350
BARD S TALE 295
BARD S TALE 2 296
BARD S TALE 3 295
COLONIAL CONQUEST 260
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 260
CALIFORNIA GAMES 350
CHESSMASTER 2000 295
DESTROYER 196
ECHELON 295
FLIGHT SIMULATOR 2 430
GLOBAL COMMANDER 295
ICE HOCKEY 295
JOURNEY 300
KING QUEST 4 295
KARATE CHAMP 196
KUNG FU MASTER 190
MIGHT AND MAGIC 395
MECH BRIGADE 350
MARBLE MADNESS 295
POOL OF RADIANCE 345
POLICE QUEST 395
P H M PEGASUS 260
RISK 345
ROGER RABBIT 230
SHOGUN 380
STREET SPORT FOOTBALL 345
THE HUNT FOR RED OCTOBER 345
THE GAMES WINTER EDT 395
TIME OF LORE 349
TEST DRIVE 305
TRIPLE PACK 150
ULTIMA 5 250
VICTORY ROAD 295
WINGS OF FURY 275
APPLE 2 GS
ARKANOID 296
BARD S TALES 426
CALIFORNIA GAMES 295
CHESSMASTER 2100 395
DUNGEON MASTER 340
DEFENDER OF THE CROWN 345
GAUNTLET 250
ICE HOCKEY 295
KING QUEST 4 395
LAST NINJA 275
PIRATES 260
PAPERBOY 290
POLICE QUEST 250
SPACE QUEST 249
SILPHEED 295
SILENT SERVICE 295
SHADOWGATE 306
SUBBATTLE SIMULMATOR 340
TEST DRIVE 2 305
THE HUNT FOR RED OCTONER 345
TOMAHAWK 296
THEXDER 290
UNINVITED 306
WAR IN THE MIDDLE EARTH 305
CONSOLE SEGA
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990
PISTOLET PHASER 249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX 349
ALTERED BEAST 295
AZTEC ADVENTURE 255
AFTER BURNER 290
ALIEN SYNDROME 265
ALEX KIDD 255
ALEX KIDD 2 295
ACTION FIGHTER 255
BLACK BELT 260
CYBORG HUNTER 200
CALIFORNIA GAMES 200
CAPTAIN SILVER 265
CHOPLIFTER 255
DOUBLE DRAGON 200
ENDURO RACER 256
F16 FIGHTER 196
GOLVELLIUS 295
GREAT GOLF 255
GREAT FOOTBALL 295
GREAT BASKETBALL 296
GREAT BASEBALL 256
GREAT VOLLEYBALL 295
GHOST HOUSE 195
KENSEIDEN 295
LORD OF THE SWORD 290
KUNG FU KID 255
MIRACLE WARRIOR 350
MY HERO 185
OUT RUN 290
PHANTASY STAR 495
POWER STRIKE 235
PENGUIN LAND 205
PRO WRESLING 265
QUARTET 255
RASTAN 296
RAMPAGE 225
R TYPE 295
RAMBO 3 205
RESCUE & MISSION 295
ROCKY 200
SHINOBI 295
SPY VS SPY 195
SECRET COMMAND 295
SUPER TENNIS 195
SPACE HARRIER 295
TIME SOLDIERS 295
THUNDERBLADE 295
TEDDY BOY 196
THE NINJA 255
VIGILANTE 295
WORLD SOCCER 256
WORLD GRAND PRIX 255
WONDERBOY 255
WONDERBOY 2 256
ZILLION 255
ZILLION 2 295
JOYSTICKS POUR 3464
CONTROL STICK 146
SPEED KING SEGA 145
CONSOLE NINTENDO
CONSOLE NINTENDO
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 990
PISTOLET 285
JEUX
ALPHA MISSION 295
BALLOON FIGHT 300
CASTLE VANIA 345
CLU CLU LAND 160
DONKEY KONG 180
DONKEY KONG 3 129
EXCITEBIKE 295
GALAGA 230
GUN SMOKE 229
GHOST N GOBLINS 295
GOONIES 2 345
GRADIUS 295
GOLF 296
IKARI WARRIOR 345
ICE CLIMBER 296
ICE HOCKEY 200
KID ICARUS 365
KUNG FU 250
LEGEND OF ZELDA 396
METROID 345
MACH RIDER 299
PUNCH OUT 346
PINBALL 280
POPEYE 150
PRO WRESTLING 200
RC PROAM 295
RAD RACER 345
SOCCER 280
SLALOM 260
SUPER MARIO BROS 260
SUPER MARIO 2 596
TROJAN 220
TOP GUN 345
TENNIS 299
URBAN CHAMPION 200
VOLLEYBALL 290
WRECKING CREW 295
XEVIOUS 295
JOYSTICKS
NES ADVANTAGE 396
SPEEDKING NINTENDO 165
WISMASTER INFRAROUGE 468
DISQUETTES VIERGES
DISQUETTES 3 5
3 5 SF DD LES 10 80
3 5 DF/DD LES 10 120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ 60
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ 80
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ 150
DISQUETTES 5 1/4
5 1/4 NEUTRES LES 10 80
5 1/4 SF/DD LES 10 50
5 1/4 DF/DD LES 10 30
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 60
DISQUETTES 3 LES 10 185
MATERIEL
ATARI ST
520 STF 3420
520 STF + MONITEUR MONO 4490
520 STF + MONITEUR COULEUR 5490
1040 STF 4490
1040 STF + MONITEUR MONO 5990
1040 STF + MONITEUR COULEUR 6990
MEGA ST1 MONOCHROME 7050
MEGA ST1 COULEUR 8530
MEGA ST2 MONOCHROME 11207
MEGA ST2 COULEUR 12156
MEGA ST4 MONOCHROME 14765
MEGA ST4 COULEUR 18714
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES
DISQUE SUR 30 MEGA ATARI 4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI 7590
CA 720 3 5 DF 1290
MDA30 3 5 DF 950
RF542R 5 1/4 1790
MONITEURS
MONOCHROME HR SM124 1490
COULEUR SC1224 2950
COULEUR PHILIPS 8801 2330
IMPRIMANTES
LASER SLM804 13079
STAR LC10 COMPLETE 2390
STAR LC10 7 COULEURS 2790
STAR LC 24/10 3790
DIVERS
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR LC10 49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 80
TAPIS SOURIS 75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST) 95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) 79
AMIGA
AMIGA 500 4490
CABLE PERITEL 150
LECTEUR 3 5 CA880 990
JOYSTICKS
QUICKJOY 2 80
QUICKJOY 3 129
QUICKJOY 5 180
SPEEDKING KONIX 105
NAVIGATOR 160
MICRO BLASTER 130
ERGOSTICK 245
3 WAY WICO 320
RACEMAKER 195
COBRA 420
ULTIMATE SANS FIL 296
COMPUTER COMMAND PC 390
SPEEDKING PC 245
SPEEDKING PC + CARTE 645
COMITES D ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER
RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43 55 63 00
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement a
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43 55 63 00
NOM
ADRESSE
TEL
Date d'expiration --/-- Signature
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C C P ☐ mandat
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remb
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES



Retour en fanfare...

Cette fois, les vacances sont bien finies pour toute l'équipe de Micro News. Cependant, la terre ne s'est pas arrêtée de tourner ni le soleil de briller pour autant, d'où le petit air de fête que prend cette rentrée.

Micro News : Mais qu'est-ce que cette cacophonie ? Ah c'est vous ! Mais je vous croyais encore en vacances moi !

Docteur Amiga : Finies les vacances ! au diable les vacances ! Voyez-vous, je dois



avouer que je me languissais un peu...

Micro News : De moi peut-être ?

Docteur Amiga : Non point mon jeune ami. Vous n'êtes pas, que je sache, le nombril du monde, qui se trouve être - comme chacun sait - une ville péruvienne du nom de Cusco (ancienne capitale inca)... En fait, je suis revenu un peu plus tôt de vacances car je me languissais de la somptueuse musique de **Castle Warrior**, signée Jean Baudlot...

Micro News : Ce qui explique cette overdose de décibels ?

Docteur Amiga : Ignare ! Je serais prêt à parier qu'en dehors du hard-rock et de la house-music, rien ne peut faire vibrer la serpillière qui vous sert de tympan !

Micro News : Là vous allez un peu loin.. mais pour Castle Warrior, vous avez bien raison. D'ailleurs c'est désormais la musique officielle d'Eric Satyre pour ses préliminaires lorsqu'il est en galante compagnie et qu'il... bon, enfin passons...

Docteur Amiga : Pas avant de terminer l'installation de mon ampli et de mes enceintes de 300 watts !

Micro News : Et si nous commencions notre tour de table par du sport, histoire de conserver la forme si durement acquise durant nos vacances ?

Docteur Amiga : Vous aimez le basket ?

Micro News : J'y comprends rien !

Docteur Amiga : Ça tombe bien, moi non plus, ce qui ne m'empêchera pas de vous présenter **Fast Break** d'Accolade, une simulation de basket-ball assez bien faite. Graphiquement, on ne peut pas dire que cela casse des briques, mais le jeu en lui même semble soigné. Par exemple, le changement d'intervenant, dans la plupart des simulations de sport de terrain, il est entièrement transparent pour le joueur alors que dans *Fast Break*, c'est ce dernier et non pas le hasard de l'action qui détermine le passage à un équipier plutôt qu'à un autre...

Micro News : Et la marque est clairement visible ?

Docteur Amiga : On ne peut mieux puisque la couleur de la jambe du basketteur passe du blanc au noir...

Micro News : Raciste ! là dis donc !

Docteur Amiga : Arrêtez de me faire ces yeux là, on dirait les yeux du faucon, voire du vrai...

Micro News : Je vous remercie, c'est agréable, mais où est le rapport ?

Docteur Amiga : Tout simplement dans la prochaine sortie de **Hawk Eye** de Thalamus Software.

Micro News : Ah oui, je vois, le mec à l'œil de verre.

Docteur Amiga : Pas de verre, mais bionique, comme l'homme qui valait trois milliards.

Micro News : Et alors, ly fait quoi dans la vie ce brave homme ?

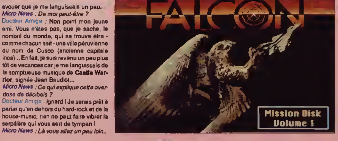
Docteur Amiga : Il court dans un dédale de couloirs à la recherche de monstres à occir, tout un programme. En attendant, la musique de présentation est presqu'aussi bonne que celle de *Castle Warrior*, ce qui est une référence. Pour le reste, mention passable : les graphismes sont sympas quoiqu'un peu ternes et l'action est par trop répétitive.

Micro News : Pendant qu'on est en plein dans l'action, vous n'auriez pas un petit jeu de combat de derrière les fagots ?

Docteur Amiga : Vous voulez du combat de rue, vous en aurez et pas du moindre puisqu'il s'agit de l'adaptation du célèbre jeu d'arcade, j'ai nommé **Dragon Ninja** de Ocean France, enfin sur nos Amiga.

Micro News : Ouahou ! Super !

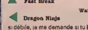
Docteur Amiga : Je dirai même plus :



super ! grandiose ! Rien n'y manque, on s'y croirait... Je ne crains pas de le dire, jamais conversion ne fut mieux réussie de toute l'histoire de la micro.

Micro News . Déjà lors de sa sortie sur ST, il avait fait grand bruit !

Docteur Amiga : Permettez-moi de rire de cette comparaison aussi sotte que grenue... Un mot de plus et je transforme ces locaux champ de bataille... **Waterloo** quoi !



Fast Break

Dragon Ninja

Waterloo

Micro News . Ne serait-ce pas une fois de plus un de ces enchaînements dont vous avez le secret ?

Docteur Amiga : J'ai plaisir à constater votre assiduité à suivre votre maître, car, en effet, je viens de vous citer l'air de rien le titre du nouveau wargame de PSS. Comme son nom l'indique, l'action se déroule quelque part dans le plat pays qui est le sien..

Micro News : En fait d'action, ça doit pas être terrible !

Docteur Amiga : Bien sûr, mais les amoureux du genre seront certainement heureux d'apprendre que chez PSS, môssieur, on fait les wargames en 3D, môssieur, en 3D..

Micro News : Et une réincarnation de Jacquot, une !

Docteur Amiga : N'empêche que sans ces quelques indications, vous seriez incapable de situer Waterloo. D'ailleurs où est-ce ?

Micro News : Je me jette à l'eau, en Suisse...

Docteur Amiga : Bon, OK ! Je n'insisterai pas ! J'ai bien un jeu de mots qui me brûle la langue mais je n'ose le dire, tant il est capillotracté...

Micro News : Allez, dites toujours !

Docteur Amiga : Si cela vous fait plaisir, alors voilà : en entendant une réponse aussi débile, je me demande si tu Falcon ou pas...

Micro News . Pour ma part, je me demande si j'ai eu raison de vous lâcher la bride, mais qu'importe, le mal est fait. J'espère au moins que c'était dans un but précis.

Docteur Amiga : Evidemment, puisque **Falcon The Mission Volume 1** de Spectrum Holobyte/Mirrorsoft vient de sortir sur Amiga.

Micro News . Kézako ?

Docteur Amiga : Si vos petites cellules grises ne sont même plus capables de mémoriser un titre aussi prestigieux que *Falcon*, alors là je démissionne ! Il s'agit d'un simulateur de vol sur F-16 sorti il y a déjà quelques mois. Comme son nom l'indique, le nouveau venu n'est pas un programme mais un fichier de missions supplémentaires.

Micro News Comme pour Flight Simulator ?

Docteur Amiga : Affirmatif ! Et il y a de grandes chances pour que ce premier volume fasse des petits. J'allais oublier, toujours chez Mirrorsoft, un wargame du nom de **Conflict Europe** qui vous permet de faire mumuse avec des armes nucléaires ; un jeu bien parti pour recevoir le label "Greenpeace"..

Micro News : On a eu du wargame, de la simulation de vol... vous n'auriez pas par hasard un petit quelque chose de maritime ?

Docteur Amiga . Oh que si, mais ce n'est pas brillant ! **Navy Moves** de Dinamic n'a rien d'une réussite. Pourtant, cela semblait bien parti : beaux graphismes, scrollings d'écran impeccables, mais jouabilité nulle... A croire que les tests effectués avant sa sortie l'ont été par un commando spécialement entraîné.

Micro News : Pour changer un peu, on pourrait se faire une bonne partie d'échecs, non ?

Docteur Amiga : C'est avec grand plaisir que je vous aurais fait bénéficier de ma science en ce domaine sur **Chessmaster 2100** de **The Software Toolworks**. Malheureusement, le temps risque de nous manquer cruellement.

Chessmaster 2100

Micro News : Chessmaster 2000 était déjà positionné comme le meilleur de sa catégorie toutes machines confondues, que peut bien lui apporter la version 2100 ?

Docteur Amiga : En fait, pas grand-chose de visible ! Par contre au niveau puissance de jeu, c'est ni plus ni moins la folie furieuse... Ecoutez plutôt : plus de dix années/homme de travail ont suivi la sortie du *2000*, à tel point que la surcharge de mémoire atteinte obligeait à tout revoir de fond en comble... ce qui fut fait.

Micro News : Tout d'un coup, j'ai une pensée émue



pour tous ceux qui, comme nous, sont de retour depuis fin juillet.. Vous n'auriez pas quelque chose à leur offrir ?
Docteur Amiga : Euh.. en fait, si ! J'ai juste ce qu'il faut, une compilation de Microdeal du nom de **Hit Disks volume 2.**
Micro News : Sympa les compiles ! C'est pas cher et généralement, on y trouve quelques softs de bonne qualité
Docteur Amiga : A mon humble avis, celle-ci est particulièrement soignée puisqu'elle contient quatre jeux totalement différents et, qui plus est, bons, ce qui ne gâche rien : *Time Bandit, Leatherneck, Tanglewood* et *Major Motion.*
Micro News : Merci pour eux !
Docteur Amiga : Pas de quoi, mon brave ! Revenons à quelque chose de plus sérieux, je vous proposerai un second wargame de PSS.
Micro News : Est-ce vraiment utile ? J'aime pas les wargames !
Docteur Amiga : Pas étonnant, cela demande trop de réflexion... Mais passons. Ce sera donc aux lecteurs passionnés que je m'adresserai en leur présentant **Sorcerer Lord**, un jeu de guerre qui, une fois n'est pas coutume chez PSS, n'est pas calqué sur la réalité.
Micro News : Alors quel combat qui ?
Docteur Amiga : Vous êtes le grand stratège du pays de Galanor et devez repousser l'invasion du puissant Shadowlord - sinistre sorcier - afin de mériter le titre de "Sorcerer Lord, prince des sorciers", in french in the text...
Micro News : Et cela donne quoi ?
Docteur Amiga : Je ne dirai qu'une chose : avec PSS, c'est sans surprise, la qualité est toujours de mise !
Micro News : Et bé ! quel slogan ! Dites, les éditeurs français sont tous morts au champ d'honneur ou quoi ?
Docteur Amiga : Mais non, mais non ! Simplement, ils se sont tous dorés au soleil d'août pour mieux nous épater à la rentrée. Tous sauf un, Silmarils, qui nous fait part de ses prochaines sorties : **Le Fétiche Maya** pour septembre/octobre et **Colorado**, prévu pour la fin de l'année.
Micro News : Pour ce qui est du Fétiche Maya, je connais, c'est un jeu d'aventure en 3D dont l'action se déroule en pleine jungle du Yucatan...
Docteur Amiga : Mais qui donc vous en a parlé ?

Conflict Europe

Micro News : Prof. ..
Docteur Amiga : Stop ! je ne veux pas le savoir ! Quant à *Colorado*, il s'agit également d'un jeu d'aventure mêlé d'arcade en 3D - descente de rapides en canoe -, dont le héros, trappeur à ses heures, se lance à la recherche d'une mine d'or abandonnée.
Micro News : On peut voir ?
Docteur Amiga : Il est encore trop tôt, mais peut-être le mois prochain si vous êtes sage... Par contre, je peux vous annoncer - photos à l'appui - la sortie, officielle cette fois, de **Shoot'em Up Construction Kit** de Palace Software - voir article dans ce numéro -, de **Cosmic Pirate** de Outlaw, de **Super Scramble Simulator** de Gremlin et pour finir de **FOFT**, également de Gremlin.
Micro News : Niveau détails, c'est léger.
Docteur Amiga : Et pour cause, ce sont pour la plupart des softs dont on parle depuis des mois sur d'autres formats...
Micro News : La rentrée, c'est aussi la reprise du travail, alors, nous pourrions en profiter pour annoncer quelque chose moins drôle, certes, mais plus utile...
Docteur Amiga : Bonne idée ! Cela n'a rien d'une nouveauté, mais je vous propose tout de même de faire connaissance avec **Excellence**, de Micro-Systems Software, un traitement de texte haut de gamme entièrement francisé par M.A.D. Moins sérieux, mais également destinés à un usage professionnel ou semi-professionnel, les logiciels musicaux de Musilog **Track 24, Studio 24** et **Big Bend**. Les enragés de gammes dans tous les tons seront certainement intéressés... Ce qui me rappelle qu'il est temps de vous quitter...
Micro News : Eh, attendez un peu, j'ai vaguement entendu parler d'un fanzine, vous n'auriez pas quelques tuyaux, histoire d'éclairer ma lanterne.
Docteur Amiga : Je subodore que vous voulez parler de **F.L.A.G.**, édité par nos amis de Futura Project...
Micro News : Pour sûr ! Quelle est leur adresse ?
Docteur Amiga : 30, rue Victor Hugo 11000 Carcassonne. Un seul reproche, leur fâcheuse tendance à ne pas parler exclusivement de l'Amiga...
Micro News : Comment ! vous voulez dire qu'ils parlent aussi de l'Ata..
Docteur Amiga : Stooop ! Cette fois c'est décidé, je retourne à mes branchements !

Hit Disks volume 2



Super Scramble Simulator



NCOURS - CONCOURS **KULT** CONCOURS -CONCO

Voici donc les deux dernières questions du concours de l'été. Aprés avoir passé des heures devant votre bécane à essayer de trouver les réponses, vous allez pouvoir nous les renvoyer. N'oubliez pas de coller les vignettes et de noter lisiblement vos réponses dans les espaces prévus à cet effet. Les bulletins surchargés, raturés ou contenant des vignettes photocopiés ne seront pas pris en compte. La question subsidiaire départagera les gagnants et sera choisie en fonction de l'impact et de l'originalité du slogan.

1er prix :
Séjour aux USA avec remontée du Grand Canyon en hélicoptère et séjour à Les Vegas pour l'Electronic Computer Show. Billet d'avion aller/retour compris.

2ème prix :
Un Amiga 500.

3ème prix :
Une peinture originale de Didier Bouchon.

4ème au 50ème prix :
Un produit Exxos dédicacé par les auteurs.

Question 4 :
Que dit Saï Faï quand tu lui donnes le sifflet ?

Question subsidiaire :
Imaginez un slogan publicitaire pour Exxos.



Le règlement de ce concours a été déposé chez Maître Jaunaire, huissier de Justice à Paris.

Réponses :	Nom : ....
1 :	Prénom : ....
2 :	Adresse : ....
3 :	Ville : ....Code postal : ....
4 :	Pays : ....Age : ....
5 :	Marque de votre ordinateur : ....
....	....



Rentrée studieuse !

Comme d'habitude, je me rendis au bureau du professeur Abondos avec une certaine appréhension. Ce jour là, il y régnait un silence studieux que je me permis pourtant de troubler... Le professeur lisait.

Micro News : Bonjour Pro..

Professeur Abondos : C'est vous mon jeune ami, asseyez-vous là, je suis à vous dans une minute.

Micro News : Puis-je savoir...



Ferrari Formule 1

Professeur Abondos . Chuut !

Micro News :...

Professeur Abondos : Voilà, je suis à vous.

Micro News : Puis-je savoir quelle envie subite de lecture vous a pris ?

Professeur Abondos : Eh bien, c'est tout simple. Je viens de me prendre comme cobaye pour une expérience originale

Micro News : Je brûle de savoir ce que vous avez encore inventé.

Professeur Abondos : Patience, mon jeune ami. Quand vous recevez des softs à tester, je suppose que vous vous empressez de mettre la ou les disquettes dans le drive et de regarder de quoi il s'agit ?

Micro News : Exact.

Professeur Abondos : Eh bien moi, pour une fois, je me suis forcé à lire toute la documentation de **First Publisher 2.01** avant de regarder le soft.

Micro News : Ah, nous y voilà !

Professeur Abondos : C'est un logiciel de mise en page de *Software Publishing* et, croyez moi, le mode d'emploi est balèze...

Micro News : Vous avez été jusqu'au bout ?

Professeur Abondos : Euh .. J'avoue que je n'ai pas résisté à l'envie de regarder de plus près le programme. Et ma curiosité fut agréablement récompensée, car la facilité d'emploi et la vitesse d'exécution ont été sensiblement améliorées par rapport à la version précédente. C'est un compagnon de bureau de tous les jours.

Micro News : Faites en cadeau à Rosie Zounette, elle sera contente

Professeur Abondos : Ne me parlez pas de cette ignare. Figurez-vous qu'elle préfère l'innommable Macmachin ..

Micro News : Vous voulez dire Macintosh ?

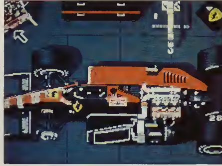
Professeur Abondos : Oui, ça doit être comme ça qu'il s'appelle. Au fait, connaissez-vous Peter Norton ?

Micro News : C'est un fabricant de motos... heu.. non, c'est le marchand de pizzas du coin, ou peut-être la grand-mère de Carali...

Professeur Abondos : Mon pauvre ami... Apprenez que Peter Norton est un homme qui a le sens pratique. Il a créé pour les utilisateurs de PC le **Norton Commander** afin d'optimiser l'utilisation du MS/DOS. Ça vous facilite la vie et vous aide à visualiser vos données dBase ou les fichiers Lotus et Symphony simplement en appuyant sur une touche. Plus besoin de lancer le programme d'origine. Il permet aussi de présenter les répertoires sous forme d'arborescences, de lancer les programmes les plus utilisés à l'aide d'une touche, ou encore de passer en gestion plein écran pour visualiser un maximum de fichiers à la fois, etc.

Micro News : Une petite merveille, en somme.

Professeur Abondos : Je ne vous le fais pas dire. Restons encore dans le domaine professionnel le temps d'annoncer qu'Amstrad a d'énormes problèmes avec les disques durs des **PC 2286 et 2386** commercialisés avant le 15 juillet 1989. Ceci est dû à des anomalies de fonctionnement de la carte contrôleur.



Micro News : C'est embêtant pour les utilisateurs.

Professeur Abondos : Plus pour longtemps, puisqu'une procédure d'échange a été mise en place par Amstrad France. Si vous possédez un des PC précités vous devez contacter votre revendeur qui vous indiquera la marche à suivre.

Micro News : Non merci, je travaille sur un innommable ..

Professeur Abondos : Je commence à croire que vous êtes incurable. Enfin, passons maintenant au domaine ludique. Vous aimez les sports mécaniques ?

Micro News : C'est-à-dire que..

Professeur Abondos : Alors **Ferrari Formula 1** de Electronic Arts est pour vous, car ce n'est pas seulement un simulateur de Formule 1, mais aussi un jeu de stratégie. Monaco, Detroit, Monza Bronz Hatch.. tous les circuit prestigieux de la planète. Vos adversaires auront pour nom Prost, Senna, Mansell et j'en passe. Vous avez aussi la possibilité d'effectuer les réglages moteur et suspension de votre voiture avec l'aide de l'ordinateur. Enfin un jeu complet pour les amoureux des moteurs turbo-compressés et de l'excitation des circuits !

Micro News : Merci, je préfère le calme feutré d'un bon embouteillage de banlieue.

Professeur Abondos : Très drôle. Continuons avec **Motocross** de Gamestar dont l'intérêt réside dans les sauts spectaculaires, le diversité des circuits et des motos et surtout la récompense du vainqueur.

Micro News : Ah ! Quelle est cette récompense ?

Professeur Abondos : Je vois votre œil lubrique qui s'allume. Je vous dirai tout simplement que le vainqueur a droit au baiser enflammé d'une groupie consentante. Bien, quittons maintenant les pistes terrestres pour celles moins visibles - et moins poussiéreuses - du ciel où **Apache Strike** d'Activision fait un véritable carnage parmi les ennemis jurés des Américains, j'ai nommé les Soviétiques.

Micro News : Très intéressant.

Professeur Abondos : Surtout très amusant et bien fluide, dommage que le bruit du moteur me rappelle celui de mon rasoir électrique. Sinon, le graphisme est bien fait et l'intérêt est de premier ordre.

Micro News : Ils sont impayables ces Ricains...

Professeur Abondos : Attendez ce n'est pas fini : pendant que l'Apache tournoie au dessus de Moscou, un autre indien - plus connu sous le nom de James Bond - reprend du service dans **Permis de Tuer** de Domark.

Micro News : Le beau Tymothy Dalton.

Professeur Abondos : Lui-même. Il vous baladera partout à la recherche des méchants car il veut se venger.

Micro News : Si je comprends bien, on doit le guider dans sa soif de vengeance.

Professeur Abondos : Exact petit. Vous pouvez aussi guider Raven à travers les épreuves de **Kult** pour...

Micro News : ...retrouver sa copine Saï Faï aux yeux de jade.

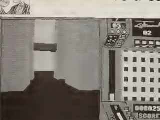
Professeur Abondos : Je vois que vous connaissez.

Micro News : J'ai effectivement eu l'occasion d'arpenter les couloirs de ce soft avec grand plaisir.

Professeur Abondos : Effectivement, c'est très original et assez surréaliste dans sa conception ; les programmeurs d'Exxos ont dû y passer du temps. Toujours pour les amoureux des donjons et autres dédales de couloirs, je propose **Curse of the Azure Bonde** de SSI, où vivent d'étranges créatures dans des contrées non moins étranges.

Micro News : C'est dans la série des Donjons et Dragons ?

Professeur Abondos : Exact fiston. Re-



▲ Apache Strike

tournons dans les cieux avec la sortie de **F-15 Strike Eagle 2** exclusivement sur PC et rien que sur PC Alors tenez-vous bien, animation en 3D face pleine, de nouvelles missions, de nouvelles options et surtout la possibilité d'utiliser les disquettes scénario de **F-19.**

Micro News Ils ont fait dans la dentelle, nos amis de Microprose

Professeur Abondos Attendez, ce n'est pas fini. **Tenk Platoon** est de la même trempe, vous êtes le commandant d'un peloton de quatre tanks M1 Si vous aimez la stratégie, commandez vos tanks à partir du poste de contrôle, sinon jetez-vous dans la mêlée aux commandes d'un char Vous ne regretterez pas le voyage car les animations sont des plus réalistes et les graphismes en 3D.

Micro News : Re-une petite merveille.

Professeur Abondos . Disons que c'est bien pour ceux que ça intéresse Connaissez-vous le jeu rebondissant ?

Micro News : Ça m'a bien l'air d'être une colle que vous me posez

Professeur Abondos Pas exactement puisqu'il s'agit du célèbre **Bumpy** de *Lonciel*

Micro News . Vous avez dû passer pas mal de temps à bumper

Professeur Abondos : J'avoue que j'ai un petit faible pour cette attachante baballe, surtout que l'animation est très fluide Enfin, laissons là les baballes et entrons dans la légende à travers **Les Portes du Temps** dont le but est de poursuivre, à travers les âges passés et à venir, une bande de savants contaminés par un virus. Le sort de l'humanité est entre vos mains.

Micro News : Comme d'habitude ..

Professeur Abondos Pas toujours Dans **Sleeping Gods Lie** par exemple, votre but est de réveiller N'Gnir le dormeur pour lutter contre la tyrannie de l'Archmage. Le graphisme est superbe, c'est un futur classique.

Micro News Quel enthousiasme Vous y avez passé du temps à celui-là, je suppose

Professeur Abondos · Je vous signale que c'est mon boulot. Vous avez certainement entendu parler de **Eagle's Rider** ?

Micro News Oui, je dirais même que c'est un soft très attendu.

Professeur Abondos Vous n'avez plus beaucoup de temps à attendre, car le capitaine Steve Jordan va bientôt atterrir sur Terre

Micro News · Je vous demande pardon ?

Professeur Abondos · Le capitaine Jordan est le héros du soft et sa mission est de découvrir la planète mere, siége du cerveau Cyborg et âme des forces ennemies pour la détruire Pour ce faire, il a à sa disposition le chasseur Eagle aux performances inégalées. C'est une belle réalisation de Microïds avec des graphismes et effets sonores particulièrement soignés

Micro News · La rentrée s'annonce très chargée pour les PCistes

Professeur Abondos : Sûr que c'est le cas Je vous citerai en vrac **Chicago 90, Highway Patrol** et **Blue Angels, toujours** de Microïds Le dernier jeu semble le plus original puisqu'il s'agit d'une simulation de vol. . en formation.

Micro News : La Patrouille de France en quelque sorte.

Professeur Abondos · Disons la version américaine de la Patrouille de France.

▲ Bumpy

Continuons notre tour d'horizon des prochaines sorties avec **Oil Imperium** dans lequel votre rôle sera le même qu'un certain J.R de la télévision , **Weird Dreams** vous ménera à travers le monde cauchemardesque d'un homme dans le coma , l'excellent **Sentinel** qu'on ne présente plus , **RVF Honda** pour les mordus de bécane ; **Xenophobe** avec sa pléiade d'aliens à détruire , **Stunt Car** pour les amateurs de sensations fortes et de voitures retournées sur le toit, il y a aussi



Micro News Attention Prof, il ne vous reste plus beaucoup de temps.

Professeur Abondos : Oh là là, le temps passe vite. Bon je vous cite les derniers vite fait **Rommel, John Madden Football, Deluxe Paint 2, The Hound of Shadow** et **Keef the Thief.**

Micro News · Merci Prof, au mois prochain.

Professeur Abondos · A la revoyure !



crazy CARS II
SCORE BONUS
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128
TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92
SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

ATARI 800 XL STORY

Vous avez été nombreux, grâce aux bons plans de Micro News, à acheter des ordinateurs Atari 800 XL pour la ruineuse somme de 189 F (dans les Bons Plans ce mois-ci à 209 F). PAB, un jeune passionné du XL, entend bien ne pas laisser tomber sa bécane adorée dans l'oubli et l'indifférence. Il défend ici les couleurs du vieil Atari...

En 1979, Atari lançait la console que l'on peut qualifier de révolutionnaire pour l'époque, le VCS 2600. Après le succès remporté par cette dernière (1.7 milliards de dollars de C.A. en 1982), les dirigeants d'Atari s'étaient mis en tête de sortir un ordinateur personnel qui supplanterait tous les autres. C'est ainsi que sortit des usines de Taiwan la gamme 400/800. Malgré une capacité qui paraît aujourd'hui ridiculement faible (le 400 ne possédait que 16 Ko de mémoire), cette gamme fut considérée comme ultra performante. L'Apple 2 allait avoir de la concurrence gentille car le 800 était situé à ses débuts dans une fourchette de prix équivalente, à savoir 7 500 F en France (on appréciera le 800 XL à 209F...). Le 800 remporte un vif succès aux USA et devint l'un des ordinateurs les plus installés dans ce pays. Au Consumer Electronic Show de Las Vegas en 1983, Atari présentait la gamme XL, descendante de la 400/800. Elle était plus performante grâce à de nouveaux microprocesseurs comme le Antic, mais pourtant cette game fit un bide à cause d'un Commodore 64 un tout petit peu moins puissant mais plus attractif. Dès lors pour Atari, c'était la descente aux enfers, la société perdait des millions de dollars par semaine. Pour finir, en 1984, ce qui devait arriver arriva, Warner (la société qui avait acheté Atari à son créateur Nolan Bushel) la vendait à Tramiel Corp., ancien PDG de Commodore. Dès cet instant, des mesures restrictives - nombreux licenciements - durent être prises afin de redonner santé et vigueur à la société. La véritable sortie du tunnel arrivait avec le ST et aussi la dernière gamme 8 bits de chez Atari : la gamme XE et plus précisément le fameux 130 XE qui offrait un raisonnable 128 Ko de mémoire.

En 86, arrive la console XE Games System. Cette dernière jouit d'un assez bon accueil aux USA et en Grande-Bretagne. Quant à la France, il est encore trop tôt pour obtenir des résultats significatifs, mais s'ils sont bons, cela démontrera que la gamme 8 bits d'Atari n'a pas dit son dernier mot. En tout cas, que les possesseurs d'un 800 XL/XE n'oublient pas qu'ils ont entre les mains un des meilleurs 8 bits jamais construit, qui supporte la comparaison avec les équivalents plus récents. Pour ma part, j'attends de voir la tête des CPC et autres C64 quand arriveront les mégaroms XL/XE..

FOUR GREAT GAMES

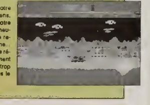
Les compilations de budget-games sur XL/XE sont très fréquentes, mais quasiment jamais disponibles en France. On remerciera donc les magasins Coconut qui en ont importées pour notre plus grand plaisir. Quatre jeux sont ici présentés : **Count Down**, on s'en fout il ne charge pas. **Cannibals**, un hybride de jeu de plates-formes et d'échelles, injouable en raison de la vitesse disproportionnée de vos ennemis par rapport à vous... nul. On voit enfin le bout du tunnel grâce à **Phantom** de Tynesoft, le boîte qui nous avait pondu *Winter Olympiad*. Phantom est une sorte de *Gauntlet* sans les trésors et autres bêtises du même genre. La réalisation est heureusement très bonne : une musique baroque délirante, un graphisme et une animation bien léchée. Quant à **Rebound**, c'est sûrement le meilleur jeu de la compilation. C'est une sorte de *Ballblazer* primitif, doté d'un graphisme et d'une animation démente, ainsi que d'une musique délirante. Le bilan est moyen, c'est sûr, mais les deux derniers jeux cités valent le coup d'oeil.

Cassette Microvalue.

MOON PATROL

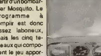
Moon Patrol est la conversion officielle de ce célèbre jeu où vous dirigez votre buggy lunaire à travers divers secteurs de la lune, afin de détruire des aliens. Niveau graphisme, on aurait pu faire mieux car si les décors sont mignons votre buggy et vos ennemis sont d'une grossièreté rarement atteinte sur XL/XE ; heureusement l'animation est très rapide. Les bruitages sont lassants car on se retrouve avec une musique et des bruitages d'une simplicité peu commune. Comme dans *Joust*, ce sont les situations variées demandant un maximum de réflexes qui sauvent le jeu. Le seul problème est la perte réelle d'intérêt qui intervient lorsqu'on utilise trop souvent l'option "Continue", qui finit par rendre le jeu trop facile. Bon, à vous de décider si vous voulez acheter ce jeu, mais je vous le conseille tout de même, surtout qu'il ne coûte pas cher.

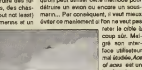
Cartouche Atari.



ACE OF ACES

Aie !*Ace of Aces* nous vient de chez Accolade, le réalisateur de la conversion ratée de *Fright Night* sur XL/XE. Heureusement, ce logiciel est très bon. En effet, le graphisme et l'animation n'appellent que des éloges et il n'y a que les bruitages qui soient moyens. Votre mission est de détruire des fusées VI, des bombardiers, des chasseurs allemands et (last but not least) de bombarder des sous-marins et un train nazi, le tout à partir d'un bombardier Mosquito. Le programme à remplir est donc assez laborieux, mais les cinq tableaux qui composent le jeu apportent une aide considérable. Pour appeler l'un des cinq tableaux à l'écran, il suffit d'appuyer sur 1, 2, 3, 4, 5... simple, non ? Il existe une seconde manière de changer de tableau, il suffit d'appuyer deux fois sur le bouton du joystick et de mettre le manche dans la direction voulue. Le problème, c'est qu'on peut utiliser cette méthode pour détruire un avion ou encore un sous-marin... Par conséquent, il vaut mieux éviter ce maniement si l'on ne veut pas rater la cible à coup sûr. Malgré son interface utilisateur mal étudiée, *Ace of aces* est un jeu d'une bonne qualité.





Cartouche Atari. Clavier facultatif.

JOUST

Adaptation du jeu d'arcade de Williams qui fit un ravage dans les salles d'arcade en 1982, *Joust* est en tout point conforme à la version originale : graphisme primaire, animation médiocre et bruitage simplet. Alors, direction poubelle ?

Non ! car le jeu proprement dit est en tout point supérieur à sa réalisation, en commençant par le scénario des plus originaux : monté sur une autruche, vous devez tuer vos adversaires en leur sautant dessus. *Joust* vous confrontera à des situations aussi diverses que loufoques, que je me garderai bien de vous révéler pour ne pas vous priver de la surprise. Un mode deux joueurs est proposé qui donne lieu à des parties fatigantes ! Si vous n'êtes pas rebuté par la réalisation de *Joust*, vous découvrirez un jeu génial qui possède vraiment une saveur particulière.

Cartouche Atari.

ARKANOID

Les adaptations d'arcade vont bon train sur XL/XE : après *Joust*, voici *Arkanoid* de Taito. La conversion est identique à celle du Commodore 64, superbe, excepté les bruitages qui sont légers. *Arkanoid* possède l'avantage d'être le seul casse-briques disponible sur XL/XE. De plus, il est des plus attrayants car les options disponibles sont nombreuses (laser, triplage de la balle). Les fantômes qui peuplent le jeu sont déments, autant par leur définition graphique que par leur comportement et surtout la balle est rapide. L'unique problème c'est la difficulté : en effet, il faut être doué pour pouvoir dépasser le vingtième tableau. La difficulté est donc plus accrue que dans d'autres versions. Bref, un hit en puissance, on regrettera seulement que la version cassette ne dispose pas de page de présentation.

Cassette/disquette Imagine. Clavier obligatoire.

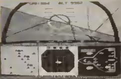
F-15 STRIKE EAGLE

Microprose nous propose un simulateur de vol (c'était prévisible) qui nous place à bord d'un F-15. Comme d'habitude avec cet éditeur, la simulation est bien conçue, pourtant cette fois-ci elle ne l'est qu'assez bien car F-15 possède un défaut monumental : il ne dispose pas de possibilité d'atterrissage/décollage, certainement en raison d'un manque de mémoire, ce qui est vraiment dommage. En fait, imaginez votre avion qui, après s'être tapé tous les missiles ennemis dans la carlingue, doit revenir à la base. Rien de plus facile - trop facile d'ailleurs -, il vous suffit de passer en-dessous de la barre des 2000 mètres pour qu'un message vous annonce "Retour à la base" ou encore "Mission accomplie". C'est un défaut qui nuit vraiment à la simulation. A part cela, *F-15* est un bon simulateur : les armes sont nombreuses et surtout très efficaces, les missions, au nombre de sept, prennent place dans des lieux variés (Moyen-Orient, Vietnam). Du point de vue réalisation, on ne peut qu'apprécier l'excellente animation. Les graphismes sont satisfaisants. Par ailleurs, le fond sonore est de très grande qualité. Mais *F-15* est un simulateur guerrier, c'est-à-dire que la plupart des instruments de vol sont absents. A déconseiller donc aux "accros" de *Solo Flight 2* qui pourront seulement y trouver un tout petit divertissement.

F-15, malgré les défauts mentionnés plus haut, est un bon logiciel. Il ne peut pourtant en aucun cas détrôner *Flight Simulator 2*.

Cassette/Disquette Microprose. Clavier obligatoire.

Pierre-André Berthauff



DAVID'S MIDNIGHT MAGIC

Un flipper sur XL/XE, reconnaissez que ça n'arrive pas souvent ! En plus, la photo présentée sur la boîte est toute belle et colorée. On est donc impatient, on introduit la cartouche dans la fente de son Atari, et là on est carrément déçu ! Pourquoi déçu ? tout simplement parce que l'écran est vert et qu'il fait très mal aux yeux - je parie que c'est encore le procédé Secam qui a fait des siennes. C'est vraiment bête, parce que le flipper est génial, de plus il y a toutes les options qui vont du doublage du score aux extra-balles et on peut jouer jusqu'à quatre joueurs, ce qui donne des parties démentes.

Cartouche Atari.



LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

Le Major a toujours été un passionné de communication. Pour vous les sages Thomsonistes, il passe en revue les nouveaux clubs et donne quelques peeks et pokes pour mieux "parler" avec votre machine.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les freeware et shareware ne font pas défaut sur Thomson. Nous allons de ce pas vous en présenter quelques échantillons **Micromedia-Systèmes** propose par exemple des utilitaires incroyables qui vont de l'horloge à un calendrier dateur comprenant huit alarmes et un affichage permanent. Ainsi, que vous soyez en basic, en binaire et même lors d'un directory, l'heure est perpétuellement affichée comme sur un PC Dans la panoplie Micro Systemes, vous trouverez également *Applicartouche* qui transforme les cartouches TO en applications CHG pour TO8 et TO9+ et les adapte suivant la machine ,*Copie Conforme* qui est un système de copie d'une puissance inégalée puisqu'il copie deux faces en moins de trois minutes - vous n'avez même pas besoin de formater votre disque, il le fait pour vous , et enfin *Dos640*, Dos*720*, *Dos800* et *Dos880* qui permettent de transférer des fichiers secteur par secteur, ou piste par piste entre les différents standards de Dos (Atari, PC, MSX) pour TO8, 8D et 9+ Notez tout de même que pour transférer des fichiers entre TO et PC, *PCTO* reste le programme idéal . Micromédia Systèmes, c'est plus de douze autres utilitaires pro Pour tout renseignement ou commande contacter Christian Lambinet, Chemin des Montants, 54690 Eulmont. Tél 83 22 84 14. Pour ceux qui ont pleuré la mort de **FIL** nous avons une bonne nouvelle · France Image Logiciel n'est pas mort ! Il est vrai que l'année 1988 fut rude pour tout le monde et l'annonce de l'arrêt définitif des activités de FIL fut perçue comme une petite secousse sismique dans le monde des Thomsonistes Mais à présent tout est rentré dans l'ordre et tel le Phénix, FIL renaît de ces cendres sous le nom des **Editions Profil**, renaissance due aux douze salariés de l'entreprise Profil continue donc de distribuer par correspondance des softs fameux comme *Caractor 2, Les Mallettes de Communication, Gestion, Templates, Colorcalc, L'assembleur Basic 128, Colorcalc+, Paragraph, Colorpaint, Equali.* etc, tout en promettant de procheines sorties d'éducatifs Les frais d'emballage et d'expédition pour la France sont de 25 F par produit et 45 F pour un envoi en recommandé Pour les commandes d'un montant supérieur à 1000 F TTC, **Profil** accorde un franco de port et d'emballage en envoi normal Les chéques doivent être établis à l'ordre des Editions Profil et envoyés au 49, rue de la Vanne, 92120 Montrouge Tél : (1) 47.35.72.73

Sans cesse en mouvement, le domaine de la communication voit chaque mois la naissance de nouveaux clubs et autres serveurs minitel comme le **Club Contac-Thomson**. Ce club est régi par la loi de 1901 et est dédié à l'échange d'informations et d'idées ainsi qu'à l'initiation au Thomson Le club réalise aussi des utilitaires de gestion d'adresses ou encore de tri et propose également des promotions de -5% à -10% sur du matériel et des softs Mais Club Contacthomson, c'est surtout un serveur permanent qui vous fournira une aide précieuse dans la création et l'adaptation de programmes. Le tarif d'inscription est de 20 F suivi d'une cotisation trimestrielle correspondant à la même somme C'est donc un club à la portée de toutes les bourses Pour tous renseignements . Club ContacThoms - M Alain Meunier - 3, Villa des Hirondelles - 93420 Villepinte.

Tout comme le précédent, **Club Thoms+** est régi par la loi 1901, il propose des promotions, des astuces, des bidouilles et un serveur sur **3615 Hell Thoms+**. L'adhésion au club est de 30 F par an. Minitel toujours avec **3615 Thomtel** qui offre diverses rubriques dont les jeux, une boîte aux lettres, des cours en assembleur, des informations, des promotions, des bidouilles et autres astuces Plus classique mais néanmoins très utile : **3616 Depann**, un serveur qui propose du téléchargement en plus des autres services habituels. Un journal qui lui est lié est édité tous les mois que vous pouvez vous procurer en écrivant à · Depann Micro-informatique, 45 av. du Loup, 64000 Pau ; tél : (16) 59 02 74 15.

Voici à présent et comme promis quelques pokes et peeks pour votre TO Le programme qui suit concerne un détecteur de sonnerie téléphonique qui peut être utile à tout créateur de serveur vidéotex avec une RS232 Il est simple de réalisation et peu coûteux.

Déprotection des programmes réalisée avec SAVE"nom du programme",P
POKE &H61A2,&H00 'BASIC 1.0
POKE &H6179,&H00 'BASIC 128

Mieux qu'un "New" efface tous les résidus de vos programmes en mémoire.
POKE &H60FE," ".RESET

Pour qu'un programme ne tourne que sur un Basic
IF PEEK(26)<>96 THEN END 'BASIC 1 0
IF PEEK(26)<>27 THEN END 'BASIC 128
IF PEEK(26)<>24 THEN END 'BASIC 512

Pour simuler la présence de l'imprimante.
POKE &H61B7,&H39
Attention ! si le programme a des défauts, il se plante
(POKE trouvé par ContacThoms, bravo ..)

Réglage automatique du crayon

optique
POKE &H60D2,12
1er PARITE DES ADRESSES MEMOIRES TO899+

Votre micro-ordinateur dispose en ROM (mémoire morte) d'une série de sous-programmes préécrits que vous pouvez utiliser à condition de leur fournir les paramètres de fonctionnement nécessaires.
On y accède par un JSR ou un JMP, plus les paramètres chargés dans les registres du microprocesseur 6809 ou dans les mémoires PAGE 0 du moniteur (de &H6000 à &H60FF).

PUTC(E803) : Affichage d'un caractère
GETC(E806) : Lecture du clavier
KTST(E809) · Lecture rapide du clavier
DRAW(E80C) : Tracé d'un segment de droite
PLOT(E80F) : Allumage ou extinction d'un point
RSCO(E812) : Gestion de l'interface ACE communication
K7CO(E815) : Lecture/écriture sur K7
GETL(E818) : Lecture du crayon optique
LPIN(E81B) · Lecture du bouton du crayon optique
NOTE(E81E) · Génération de musique
GETP(E821) : Lecture de la couleur d'un point
GETS(E824) : Lecture de l'écran
JOYS(E827) : Lecture des manettes de jeu
DKCO(E82A) : Contrôleur de disque
MENU(E82D) : Retour au menu principal 'Faire EXEC &HE82D
KBIN(E830) : Sortie programme d'interruption
CHPL(E833) . Ecriture d'un point"Caractère"
COMS(EC03) : Appel d'un sous-programme en ROM
GEPE(EC06) : Lecture du périphérique clavier
PEIN(EC09) : Lecture des boutons périphérique clavier EXTRA(EC0C) Appel de l'extramoniteur
La prochaine fois, suite des adresses plus début de l'organisation de la mémoire des TO8-8D, TO9 et TO9+.

Voici donc le plan du détecteur de sonnerie plus un petit programme.

```
10 'Initiation à la télématique avec
RS232 THOMSON
14 'par MICHAEL TOUZE 1989
15 '
16 '
17 'Initialisation
18 SCREEN7,0,0:CLS
19 CLEAR &H9FFF:DIM X$(25)
20 FOR F=&HA000 TO &HA01F
21READA$:POKEF,VAL
("&H"+A$) NEXT
22 DATA B6,A0,1F,34,02,4F,C6,07,64
23 DATA E4,24,01,4C,5A,26,F6,44,24
24 DATA 09,B6,A0,1F,8A,80,12,B7,A0
25 DATA 1F,35,02,39,00
26 DATA
00,11,00,14,00,07,00,0E,00,0F
27 DATA
00,0D,00,0C,00,0B,00,0A,00,08
28 DATA
1B,41,1B,42,1B,43,1B,44,1B,45
29 DATA
1B,46,1B,47,1B,48,1B,49,1B,4C
30 DATA
1B,4D,1B,4E,1B,4F,1B,50,1B,5C
31 FOR F=1 TO 25:READ A$:READ
B$:X$(F)=CHR$(VAL("&H"+A$))+CHR$
(VAL("&H"+B$))
NEXTF
32 MN$=X$(7)+X$(3)+X$(2) GOSUB
65
33 '
34 ' ATTENTE DE SONNERIE TELE-
PHONIQUE
35 ' -------------------------------
36 '
37 IF STICK(0)=1 THEN 42 ELSE
GOTO 37 'SI LA MANETTE(0) EST
VERS LE HAUT VA A
38 '
39 ' RETOURNEMENT MODEM 8
CONNEXION
40 ' -------------------------------
41 '
42 MN$=CHR$(27)+CHR$(57)
+CHR$(111) GOSUB 65
43 MN$=CHR$(27)+CHR$(57)
+CHR$(104) GOSUB 65
44 '
45 ' ATTENTE CONNEXION COR-
RESPONDANT
46 ' -------------------------------
48 FOR F=1 TO
1000 NEXT:OPEN"I",#1,"COMM (480)"
49 FOR F=1 TO
500:P$=INPUT$(1,#1):J=ASC(P$) AND
127:O$=CHR$(J):PRINT O$;
IF J=0 THEN NEXT ELSE GOTO 50
50 CLS CLOSE GOSUB65:GOTO100
51 '
```





```
52 ' PROCEDURE DE BLOCAGE DU CLAVIER
53 ' ---------------------------------
54 '
55
MN$=CHR$(27)+CHR$(58)+CHR$(1
02)+CHR$(5):GOSUB65:MN$=CHR$
(&H1B)+CHR$(&H3B)
+CHR$(&H60)+CHR$(&H59)+CHR$
(&H51):GOSUB65:RETURN
56 '
57 ' PROCEDURE DE DEBLOCAGE CLAVIER
58 ' ---------------------------------
59 '
60
MN$=CHR$(27)+CHR$(58)+CHR$(102)
+CHR$(5):GOSUB65:MN$=
CHR$(&H1B)+CHR$(&H3B)
+CHR$(&H61)+CHR$(&H59)
+CHR$(&H51):GOSUB65:RETURN
61 '
62 ' EMISSION DE CARACTERES
63 ' ---------------------------------
64 '
65 OPEN"O",#1,"COMM:(480)"
66 MN$=CHR$(31)+CHR$(64+L)
+CHR$(64+C)+MN$
67 FOR F=1 TO LEN(MN$)
68 I$=MID$(MN$,F,1)
69 POKE &HA01F,ASC(I$)
70 EXEC &HA000
71 PRINT #1,CHR$(PEEK(&HA01F));
72
NEXT:CLOSE:OPEN"I",#2,"COMM:(480)"
73 O$=INPUT$(5,#2):CLOSE:RETURN
74 '
75 ' PROCEDURE DE DECONNEXION
76 ' ---------------------------------
77 '
78 MN$=CHR$(27)+CHR$(57)
+CHR$(103):GOSUB65
79 '
80 ' ATTENTE PROCHAIN APPEL
81 ' ---------------------------------
82 '
83 GOTO 37
84 '
85 ' RECEPTION DES CARACTERES
86 '
87 '
88 GOSUB 60
89 OPEN "I",#1,"COMM:(480)"
90 I$=INPUT$(1,#1)
91 X=ASC(I$) AND 127
92 IF X=0 THEN 90
93 CLOSE:GOSUB 55:RETURN
100 '
101 ' Ici c'est à vous de faire votre serveur
102 ' Il faudra taper par exemple
103 ' L=0:C=12 POUR LIGNE MINITEL =0 ET COLONNE =12
104 ' Ensuite mettre votre texte dans MN$=X$(4)+"MICHAEL TOUZE"
105 ' AVEC X$(XXX) =
106 ' ---------------------------------
107 ' 1= CURSEUR APPARENT
108 ' 2= EFFACEMENT DU CURSEUR
109 ' 3= SONNERIE (BEEP)
110 ' 4= MISE EN MODE GRAPHIQUE
111 ' 5= FIN DU MODE GRAPHIQUE
112 ' 6= RETOUR CHARIOT
113 ' 7= EFFACEMENT PAGE
114 ' 8= REMONTEE D'UNE LIGNE
115 ' 9= DESCENTE D'UNE LIGNE
116 '10= RETOUR ARRIERE CURSEUR
117 '11= CARACTERES ROUGES
118 '12= CARACTERES VERTS
119 '13= CARACTERES JAUNES
120 '14= CARACTERES BLEU FONCES
121 '15= CARACTERES MAUVES
122 '16= CARACTERES BLEU CLAIRS
123 '17= CARACTERES BLANCS
124 '18= MISE EN MODE CLIGNOTANT
125 '19= FIN DE MODE CLIGNOTANT
126 '20= ATTRB 0,0
127 '21= ATTRB 1,0
128 '22= ATTRB 0,1
129 '23= ATTRB 1,1
130 '24= VIDEO INVERSE
131 '25= FIN D'INVERSION VIDEO
132 '
133 'Après votre MN$= faire un GOTO65
134 '
135 ' Voici maintenant un petit sous-programme qui obéit à la norme
136 ' des images Tel de communication, Vidéotex-interactif, Praxitel
137 ' de nos Thomson
138 '
510 ON ERROR GOTO 550
520 OPEN"I",#3,PAG$+".TEL"
'PAG$=LE NOM DE L'IMAGE .TEL
530
DO:MN$=INPUT$(1,#3):GOTO65:LOOP
550 RIEN=(ERR=62)
560 RESUME 570
570 CLOSE#3:ON ERROR GOTO 900
.....................
900 'Gestion erreur
910 IF ERR=98 THEN
C=0:MN$="00ACCES REJETE"
920 IF ERR=2 THEN RUN
930 END
```

FIL A COUPER LES PRIX !

Une importante partie du stock de FIL a été rachetée par Guillemot, l'un des plus importants distributeurs de logiciels en France. De nombreux titres Thomson seront donc mis sur le marché d'ici la fin de l'année à des prix qui devraient être plus que sympathiques. Voici une petite partie des titres disponibles en cassettes ou disquettes sur MO5, MO6, TO6, TO7, TO8, TO9 : **Renegade, Slap Fight, Enduro Racer, Arkanoïd, Silent Service, Thresold, Way of the Tiger, Numéro 10, Nuit des Templiers, Sports d'été, Space Games, War Games, Super Games, Blue Star, Grand Siécle, Puzzle, Jeux de Dames américain, Grant, Renegade, Flash Point, Scalextric, Avenger, Aventures de Studio, Pack Graal, Jeux de Dames, Mission en Rafele, Aquanaute, Magic Cube, Enduro Racer, Monopoly, Pack Way of the Tiger, Comptes et Histoires, Grand Siècle, Vol Solo, Game Over, Ye Ar Kung Fu, Atomik, Flash Point, les Passagers du Vent, Bobo.**

Et ce n'est qu'un début !



DU FUN ET DE L'ACTION EN PROVENANCE DES ANTIPODES VOUS RETOURNERONT TOTALEMENT!
TAITO
THE NEWZEALAND STORY
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
COMMODOR
LA CONVERSION DE L'ARCADE DE TAITO ARRIVE SUR VOS MICROS DANS UN TOURBILLON D'ACTION COMPLETEMENT DINGUE !!
Wally Walrus a capturé 20 amis de Joey le Kiwi – juste de quoi faire son gouter " Si Joey ne les sauve pas tous avant l heure du thé ils seront tous servis et avalés à la table de Wally qui est juste comme vous peuvez l imaginer dengereusement gros!!
Armé seulement d un arc et de flèches Joey pourra accumuler d autres armes sur son chemin Soyez prudents et faites attention aux lapins lanceurs de boomerang aux grenouilles mortelles aux chauve-souris suceuses de sang et autres dizaines de creatures pas très gentilles
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU (1) 43350675
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675
ocean
Ocean Software Limited 6 Central Street Manchester M2 5NS
Telephone 061 832 6633 Telex 669977 OCEANS G Fax 061 834 0650


Rosie Zounette
Whaooo Mister Sandyx mais vous êtes aussi bronzé que le colosse de Rhodes
Hoh?!
Ha... vous... vous trouvez
oui... vraiment je vous assure
ha oui, en effet je ne m'en étais pas aperçu
ça a dû m'arriver en faisant de la maçonnerie dans ma maison de Normandie.
ça c'est étonnant... Pourtant moi, le bronzage je laisse plutôt ça aux autres
... certainement... Vous n'iriez pas vous exposer bêtement au soleil pendant des heures sur une plage
N'empêche que ce bronzage de bel hidalgo nous donne un sacré avant goût des vacances
ce serait même bien que nous nous en offrions un échantillon ensemble
... un échantillon ?!

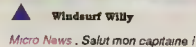

Oui... comme on vient de boucler le numéro d'été... on peut maintenant s'offrir un peu de détente
que diriez vous d'un pique-nique... à midi au bord du lac... on pourrait se baigner et faire un water polo...
Whaoooo mais c'est un marvellous idea
Ouais c'est super, je vais aller acheter un saucifiard
et moi un jokari
mais... c'est que...
Allez ne vous faites pas prier
...on chahutera dans l'eau avec ma chambre à air...
adjugé c'est vendu ...on y va.
Dites Patron... si vous voulez compléter votre bronzage, j'ai apporté le tube de "TAN O'TAN" que j'ai trouvé dans votre bureau.
Coucho
tademarque
6



CAPITAINE PIXEL

Les vacances d'un capitaine...

Pour la plupart d'entre nous, les vacances ont été une période de repos bien mérité, avec juste ce qu'il faut d'imprévu pour ne pas engendrer la mélancolie... Mais quelques cas sociaux subsistent, qui traînent dans leur sillage ruinés et blessés... Attention, tous aux abris ! notre bon vieux capitaine et son cortège de catastrophes sont de retour...



Windsurf Willy

Micro News : Salut mon capitaine !
Capitaine Pixel : Sniff !
Micro News : Mais que vous arrive-t-il ? A peine descendu de votre somptueux navire encore brûlant du soleil des mers du Sud, voilà que vous fondez en larmes !
Capitaine Pixel : Figurez-vous que mes escales ne furent pas toutes agréables, moussaillon ..
Micro News : Racontez-moi ça.
Capitaine Pixel : Eh bien voilà ! Au cours de ma quête des mondes perdus - voir épisode précédent - j'ai dû faire quelques haltes dans des ports mal famés..
Micro News : Pourquoi, il en existe d'un autre genre ?
Capitaine Pixel : Apprenez, sombre idiot, que d'ordinaire je ne fréquente pas la racaille et surtout pas la **Maffia** du gang de Cosmic Software ! Ils m'ont tout fait .. J'ai eu droit à la baffe du card, aux baisers venimeux des femmes fatales et pour finir au cadeau explosif du lanceur de grenades, ce qui fit que je quittai cette charmante île de CPC entre la vie et la mort..
Micro News : Et c'était comment ?
Capitaine Pixel : Pour une expérience nouvelle, c'était plutôt surprenant .. mais je dois avouer que les décors et mes ennemis ne manquaient pas de charme ..
Micro News : Ce qui m'étonne, c'est que vous soyez parvenu à leur échapper.. Par quel miracle est-ce possible ?
Capitaine Pixel : Simple ! Grâce à la puissance peu commune de mes jambes qui m'ont permis de courir plus vite que **Running Man** lui-même
Micro News : Sans blague ? Et que devient-il au fait ?
Capitaine Pixel : Justement, ce grand coureur a eu également quelques menus ennuis du même ordre que moi, mais pour une histoire de jupons..
Micro News : Comment, mon héros coureur de jupons !
Capitaine Pixel : La chair est faible, mon enfant .. Tant et si bien qu'il court aujourd'hui sur CPC sous les feux croisés de sa famille d'adoption désormais déshonorée : les Grandslam
Micro News : Et il n'a aucun moyen de quitter l'île ?
Capitaine Pixel : Pensez-vous ! Quoique d'ici peu un nouveau club de planche à voile du nom de **Windsurf Willy** et tenu par la famille Silmarils doit s'installer sur CPC .. ainsi il aura peut-être sa chance.
Micro News : Chouette, j'adore la planche .. Il est bien ce club ?
Capitaine Pixel : On m'en a dit le plus grand bien ! Pour ma part, je n'ai vu que des photos promotionnelles, je retiendrai donc mon jugement jusqu'à plus ample informé.
Micro News : Revenons à votre histoire .. Une fois débarrassé de vos poursuivants et bien à l'abri sur votre bateau vous ne risquiez plus rien ?
Capitaine Pixel : C'eut été trop beau ! Alors que je voguais toutes voiles dehors en direction de C64, l'île voisine, me remettant lentement de mes blessures, je vis soudain surgir un Apache AH-64 ..
Micro News : Un quoi ?
Capitaine Pixel : Un hélico de combat énorme, très certainement loué à la firme Activision - basée sur C64 - par mes tortionnaires..
Micro News : Ils ont la rancune tenace ! Et ensuite ?
Capitaine Pixel : Eh ben, ils ont tiré, les bougres, et ils ont bien failli faire un strike



Curse of the Azure Bonds

avec ma quille

Micro News . Ce qui donne un **Apache Strike** *si je vous suis bien !*

Capitaine Pixel : Affirma-cheveu. N'empêche que j'ai eu cheud. Un tel engin, ausei impressionnant eurait bien pu m'estourbir pour de bon

Micro News : Je suis bien heureux que vous soyez encore de ce monde ! Comment eunons-nous fait sinon pour remplir ces trois pages ?

Capiteine Pixel : Touchant. . Enfin, l'affaire de quelques jours et j'arrivai sur C64 où je retrouvai mon ami de toujours, j'ai nommé **Rick Dengeroue**, aventurier s'il en est, en mission pour le compte de la fondation Firebird sur C64 et CPC.

Micro News ; Le Rick Dangerous découvreur de sépultures ?

Capitaine Pixel : Tout juste ! Malheureusement je le trouvais bien mal, assailli qu'il était par une ermée d'Azteques refusent d'être détroussés de leur patrimoine sans combattre .

Micro News : Dites, faites-moi souvenir de ne jamais m'embarquer avec vous... Vous portez la poisse !

Capitaine Pixel . Vous racontez décidément n'importe quoi ! La preuve, c'est moi qui lui ai permis de fuir à bord d'une voiture **Supercers** d'Accolede

Micro News . Ah, il s'en est donc tiré ?

Capitaine Pixel : Euh .. presque... enfin, il aurait pu s'en tirer si un fichu pletane n'était venu se foutre en plein sur notre chemin...

Micro News : Et vous, comme par hasard, vous êtes indemne .

Capitaine Pixel · Forcement, je conduisais tandis que lui étert assis à la place du mort. . c'est la faute ô "pas de chance" ! Ce qui m'ennuie surtout c'est la voiture Si vous aviez pu voir ça ! C'est étonnant comme la tôle, même de qualité supérieure, paut se froisser facilement.

Micro News : Parce qu'en plus, c'était une grosse voiture ?

Capitaine Pixel . Si peu .. une simple Corvette voilà tout ! Mais belle, je vous l'accorde.

Micro News : Une simple Cor. Et je parie que vous faisiez la course ?

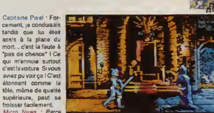
Capitaine Pixel : J'avais bien songé á participer eu **California Chellenge** en étant sponsorisé par Accolade, mais je serais surpris qu'ils acceptent ma candidature désormeis

Micro News · Moi aussi !

Capitaine Pixel : Qu'importe, j'irai noyer ma tristesse sur C64 dans les bras de l'heroine plantureuse de **Curse of the Azure Bonds**, la dernière production de US Gold

Micro News . Ouah ! la meuf ! Moi, j'irais plutôt noyer mon chagrin ailleurs que dans ses bras .

Capitaine Pixel · Oh lá, gamin ! Pas touche, chasse gardée . D'ailleurs, elle est plutôt perturbée en ce moment en raison d'un sort qui lui fut jeté il y a peu de temps. Tant qu'elle n'aura pas repris le parfait contrôle de sa destinée, elle sera inaccessible à tout autre que moi. .



Knight force

Micro News . Veinard !

Capitaine Pixel Eh oui, que voulez-vous ? elle n'a pu résister à mon charme de Don Juan de la plage.. A tel point qu'elle me surnommait le **King of the Beach** d'Electronic Arts ..

Micro News : Pourquoi d'Electronic Arts ?

Capitaine Pixel : Sans importance ! Ce qui compte, c'est que je ne l'ai pas laissée seule en plein désespoir. Pour cela, j'ai fait appel é mes emis les **Justiciers** d'Ocean et pas n'importe lesquels : *Rambo, Dragon Ninja* et *Robocop*

Micro News : Une bien belle brochette !

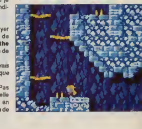
Capitaine Pixel : Pour sûr

Micro News : Enfin, une seule chose importe, c'est que vous soyez parmi nous. Au fait, comment avez-vous occupé vos journées depuis votre retour ?

Capitaine Pixel : En travaillant comme un fou à la préparation de cette interview, perdi...

Micro News : Et alors, qu'avez-vous à nous annoncer de bon ?

Rick Dangerous



Capitaine Pixel : Un max de bonnes choses Tout d'abord **Nightdawn** de Magic Bytes qui arrive enfin sur nos bons vieux C64 Vous incarnez un ingénieur diplômé de robotique tout frais émoulu de l'école, qui doit diriger un robot explorateur sur la planète Nightdawn Au fil des niveaux successifs les difficultés s'accroissent, à tel point qu'il faudra faire preuve d'une habileté rare pour ne pas abîmer le matériel et ne pas risquer d'être renvoyé de l'IRC, la firme qui vous emploie

Micro News : Tout un programme ! Cela donne quoi au juste ?

Capitaine Pixel : Le résultat est tout à fait convaincant : beaux graphismes, belle animation et pour finir, bon dosage de difficulté Dans un genre totalement différent, je me suis panché également sur **Xybots** de Domark, adaptation du célébre coin-up de Tengen. Ce jeu d'aventure-action, basé sur un principe trés proche de celui d'*Alien* vous entraîne seul ou à deux dans un dédale de couloirs à la recherche de Xybots, sorte de robots malfaisants, qu'il vous faut détruire Trés bien conçu, intelligent et captivant sont les qualificatifs qui conviennent le mieux á ce jeu

Micro News . J'ai ouï dire que Titus nous préparait un jeu de type moyenâgeux sur CPC

Capitaine Pixel - Vous voulez parler de **Knight Force** je présume ? Eh bien c'est exact et le peu qu'il m'a été donné de voir est plutôt sympa. De bien beaux graphismes en tous cas.

Micro News : Pour changer, vous n'auriez pas un peu de sport ?

Capitaine Pixel : Il suffit de demander ! Une petite simulation de foot, cela vous irait ?

Micro News : Génial !

Capitaine Pixel Alors parlons de **Soccer Squad** de Gremlin sur lequel je n'ai d'ailleurs pas grand-chose à dire, faute de l'avoir vu... Par contre, je peux vous dire plein de choses sur la toute dernière compilation sportive de Gremlin : **Games Crazy**

Micro News : Ce sera toujours ça !

Capitaine Pixel : Composée de quatre succès sportifs : *Alternative World Games, Galactic Games, Supersports* et *California Games*, cette compilation vous aménera à pratiquer les sports les plus inattendus

Trivial Pursuit

Micro News : C'est bien les compiles, c'est pas cher et ça peut rapporter gros... en plaisir

Capitaine Pixel . Si cela vous plait tant, je m'en vais vous en proposer une deuxième **Heatwave** de Hewson, cinq jeux déments de cet éditeur : *Zynaps, Nebulus, Netherworld, Firelord* et *Ranarama*.. Un chouette cadeau pour la fin de l'été sur CPC.

Micro News : C'est pas tout ça, mais faudrait penser aussi au boulot..

Capitaine Pixel . Je m'y attendais un peu. La preuve : je gardais en réserve **Oil Imperium** de Rainbow Arts, une simulation de gestion de complexe pétrolier Une bonne occasion de se prendre pour le J.R de "Dallas", la célébre mais néanmoins débile série télévisée .

Micro News . Moi je préfère Boby

Capitaine Pixel : Ouais ! Moi c'est pas mon genre Je serais plutôt du style héros solitaire, comme **The Strider** de Capcom. Voilá un homme, un vrai que dis-je ? un surhomme, qui, accompagné de son fidéle robot, combat sans pitié des hordes de vilains pas beaux

Micro News . Comme vous le dites bien !

Capitaine Pixel : Moquez-vous de moi par dessus le marché Si cela continue, je me transforme illico en héros de **Cabal**, le dernier jeu d'Ocean.

Micro News : Vous ne me faites pas peur !

Capitaine Pixel : Et la gueule d'un canon de mitrailleuse, ça vous fait pas peur ça, hein ?

Micro News : Admettons que je n'ai rien dit ! De toute manière, vous n'avez pas le droit de me tuer..

Capitaine Pixel : Tsss ! Et si Domark me donnait un **Permis de Tuer** sur CPC, hein ?

Micro News : Cela change tout, mister Bond. Je baisse les bras.

Capitaine Pixel : A la bonne heure ! Allez, plutôt que de nous battre en duel, faisons un petit **Trivial Pursuit** consacré au bicentenaire de la Révolution Française, sur CPC

Micro News : Avec plaisir, d'autant plus que l'histoire, ça me connaît .

Capitaine Pixel : OK ! Première question : où eut lieu la dernière réunion des Etats généraux ?

Micro News : Euh... Je viens juste de me rappeler que j'ai un randez-vous urgent avec le big boss.. A bientôt !

Capitaine Pixel : Eh ! ne partez pas si vite, je n'ai pas eu le temps de vous parler de **l'Echo des Crocos**, un fanzine dédié exclusivement aux utilisateurs de CPC... C'est gratuit, c'est sympa et en plus on peut y gagner un abonnement à **Micro News** étonnant non ? Si cela vous intéresse, écrivez à l'Echo des Crocos - 9, avenue des Tilleuls - 92290 Chatenay Malabry. Tchao bye !



les meilleurs logiciels sont à Conforama

- Ace
- Vixen
- Hot shot
- Overlander
- Football manager II
- James Bond . Vivre et laisser mourir

En disquette
Pour AMSTRAD
159F

En cassette
Pour AMSTRAD
COMMODORE C64
SPECTRUM
109F

- Magic
- Glouton
- Baltazar
- Crasy cars

En cassette
Pour THOMSON
149F

En disquette
Pour THOMSON
199F

ENSEMBLE ACCESSOIRES comprenant
- Boite de rangement pour 50 disquettes 3 ou 3 1/2
- Tapis souris
- Manette microblaster

L'ensemble **175F**

- Speedball
- Football manager II
- Winter Olympiad
- Play house strip-poker

Pour
PC 5,25 ou 3,5
AMIGA, ATARI ST
299F

Disponibles dans toutes les boutiques micro des magasins

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

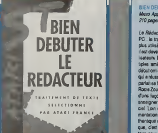
PRIX VALABLES
JUSQU'AU
30 SEPT 1989


LE COCHON DE HOGA BOGA
RRRR
YAMAMA
SALUT TERRIENNE AVEC DES NICHONS
JE VIENS DE LA PLANÈTE HOGA BOGA POUR UNE ENQUÊTE !
LES TERRIENNES DORMENT
A) EN CHEMISE DE NUIT
B) EN SLIP
C) À POIL
MOUA ! C'EST SIMPLE, MOI JE...
STOP. NE RÉPONDEZ PAS
MON ZLABAZLIB* DÉMONTABLE VA VÉRIFIER LUI-MÊME
POSE TON DOIGT LÀ
?
ABROUFA !
YAHOUU
C'EST MON JOUR DE SORTIE
MAIS... JE...
ACHLIKA ACHLIKA
OHAAWA
YATAHOWA
A) MERCI DE VOTRE AMABILITÉ
B) VOUS FAITES HONNEUR À LA SCIENCE
C) JE SUIS PROFONDÉMENT TOUCHÉE
IL TE FAUT TOUT CE TEMPS POUR UN PETIT PIPI SUR TERRE ?
MAIS MA CHÉRIE, J'Y PEUX RIEN, IL Y AVAIT UNE ÉNORME QUEUE !
* ZLABAZLIB : SORTE DE ZLIKA À PISTONS VARIABLES
CARALI



UNE RENTRÉE PLEINE DE LIVRES

Ça y est les revoilà ! Dites, c'est pas le joie.
Allez faites-moi un sourire. D'accord les vacances sont finies, mais ce n'est pas le peine de se rendre malade. Chaque année c'est le même punition, alors courage, Micro News est là ! Avant de sécher sur vos manuels scolaires, feuilletez ces quelques bouquins, ça ne peut pas vous faire de mal ..



BIEN DEBUTER LE REDACTEUR
Micro Application
210 pages, 129 F

Le Rédacteur est à Atari ce que *Word* est aux PC : le traitement de texte le plus connu et le plus utilisé. Issu de la rédaction de "Libération", il est devenu la référence pour des milliers d'utilisateurs. De version en version, il a subi de multiples améliorations et ses bugs fatidiques du début ont été supprimés. Malgré cela, que celui qui a réussi du premier coup à imprimer un texte parfait se fasse connaître, il a gagné une bise de Rosie Zounette. Mais revenons à ce manuel qui, d'une façon claire et très progressive, va vous enseigner les règles fondamentales de ce logiciel. Loin de faire double emploi avec la documentation du *Rédacteur*, ce livre est une authentique méthode d'apprentissage. Très pratique, c'est un complément indispensable pour tous ceux qui souhaitent tirer le maximum de leurs écrits.

MICROMEMO ATARI : LE REDACTEUR
Editions PSI
65 pages, 49 F

Vous connaissiez les micro-machines, voici maintenant les micro-mémos : une série de petits bouquins de poches super pratiques, destinés à rendre la vie plus facile à tous les utilisateurs de ST. Chaque fascicule traite d'un logiciel ou d'un langage spécifique, voire d'un sujet plus général. La formule est sympa et va à l'essentiel. On peut regretter une mise en page un peu austère, néanmoins à ce prix là il faudrait être fou pour dépenser plus.

MICROMEMO : L'ATARI ST
Editions PSI
50 pages, 49 F

Pas de révélation à attendre de ce bouquin, il ne s'adresse qu'aux grands débutants. La notice d'utilisation livrée avec votre ordinateur est largement suffisante, aussi gardez votre argent pour acheter votre revue favorite.

DOMPTEZ VOTRE SOURIS
BCM
180 pages, 149 F

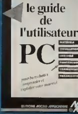
Attention mesdames et messieurs ! Pour la première fois au monde un numéro époustouflant : un utilisateur de PC a réussi à dresser sa souris. Elle va effectuer devant vos yeux ébahis un triple saut périlleux arrière avec réception sur le tapis. Pour corser le tout, l'animal aura les yeux bandés. Malheureusement, la souris ce soir-là n'était pas en forme et se reconvertit à l'informatique. Sachez que ce livre n'a de drôle que le titre, le reste est très sérieux et ne fera tressaillir que les pros du PC.

APPRENDRE WORDPERFECT 5
Cedic/Nathan
540 pages, 285 F

Un bon bouquin pour se familiariser avec ce traitement de texte très performant, mais assez complexe à utiliser. De nombreux exemples parsèment ce livre et vous permettent d'en exploiter rapidement les possibilités. La présentation claire et aérée de chaque chapitre se termine par un rappel des touches de fonctions et des codes appris. À conseiller aux utilisateurs débutants et aux personnes désirant approfondir les espace de ce logiciel.

LE LIVRE DU GFA BASIC 3.0
(pour Amiga)
Micro Application
90 pages, 149 F

Le Basic est mondialement connu mais se présente sous différentes formes pas toujours digestes. La meilleure mouture de ce langage reste le GFA. Sa simplicité d'utilisation, sa rapidité d'exécution en font le champion du genre. Aussi son arrivée sur Amiga est une véritable aubaine pour tous les branchés de la programmation. Comme d'habitude, Micro Application vole au secours des utilisateurs et se propose de vous aider à en découvrir les multiples facettes. Les différentes instructions sont passées en revue, de nombreux exemples d'application et une foule de conseils vous permettront d'aborder en toute tranquillité le monde du Basic GFA. Ce livre est vendu avec disquette.

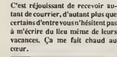


LE GUIDE DE L'UTILISATEUR PC
Micro Application
280 pages, 129 F

Vous voilà conquis par l'environnement professionnel du PC et vous en envisagez l'achat : alors n'oubliez pas ce bouquin, il pourrait vous rendre service. Car même si votre décision est prise il vous reste beaucoup d'interrogations. Faut-il une unité centrale à processeur 286 ou 386 ? Que choisir entre un disque dur ou une mémoire vive de grande capacité ? Le doute s'installe en vous, et je ne vous parle pas de l'apprentissage du MS-DOS. Ce guide va grandement vous simplifier la tâche et réglera facilement vos premières angoisses ; pour la suite seule l'expérience vous aidera.


LES AVENTURES DE PAUL ISSE
AU VOLEUR
HAHA ZUKA
IL M'A TIRÉ MES DISQUETTES CE CON-LÀ!
MEEERDE! PAUL ISSE! JE SUIS FAIT!
EH OUI! J'ESPÈRE QUE TU AS UNE BONNE ASSURANCE CONTRE LA PAIRE DE BAFFES QUE TU VAS TE RECEVOIR
ET PUIS POLICE TOI-MÊME, MERDE À LA FIN!
MAIS PAUL ISSE, JE...
PAF!
JE VOULAIS PAS TE VEXER, JE.
MAIS. FAIS PAS LE CON. REVIENS!
QUEL SUSCEPTIBLE CE MEC
YATAHONGA
ET AUSSI HABLON KA!
WOUAHAHA!
ADIEU PAUL ISSE
AIDEZ PAUL ISSE À DÉMASQUER LE COUPABLE PARMI CES SUSPECTS!
JE CROIS QUE C'EST LE 6! NON HEU.. LE 4...
1
2
3
4
5
6
7
NON LE 3
ET PUIS JE M'EN FOUS
CARALI

LE COURRIER DE Rosie Fournette



C'est réjouissant de recevoir autant de courrier, d'autant plus que certains d'entre vous n'hésitent pas à m'écrire du lieu même de leurs vacances. Ça me fait chaud au cœur.

ACTION INDIRECTE

Nous sommes des pirates convaincus (ça commence bien), *mais après avoir découvert dans vos pages la console Konix, nous souhaitons réintégrer le droit chemin. Victimes par le passé d'éditeurs peu scrupuleux, nous posons nos conditions. Soutenez notre action, faites pression sur Konix. Nous sommes déterminés et nous irons jusqu'au bout s'il le faut.*

Voici nos justes et légitimes revendications :

- Que les jeux sur disquette ne dépassent pas 150 F, sinon adieu la console, on retourne à nos bons vieux 16 bits.

- Que Konix sélectionne avec la plus grande sévérité ses jeux. Non aux nullités sans nom qui dégradent nos logithèques !

- Que Konix s'engage à fabriquer le plus rapidement possible un CD-Rom pour que nous puissions accéder à plus de graphisme et à de meilleurs jeux.

- Que Micro News publie cette lettre, sans quoi on fait tout sauter !

(Action Service)

Bravo les gars pour la réintégration dans le droit chemin, nous nous réjouissons que Micro News y soit pour quelque chose. Mais vos exigences sont empreintes d'un amateurisme de lycéens (je n'ai rien contre les lycéens, j'en étais une moi même). Avec un peu plus de pratique, vous auriez compris que vos pressions amicalement agressives ne risquent pas d'influencer les décisions de Konix, puisque les impératifs de marché (prix pratiqués, choix des jeux et de leurs supports, etc) dictent leur loi à toute entreprise de la taille de Konix. Micro News ne peut que se faire l'écho de vos revendications et mettre l'accent sur la passion qui vous lie à Konix.

AVIS PERSONNEL

Salut à toi, ô grand Micro News.

Fidèle lecteur depuis au moins dix numéros, je trouve ce journal tout à fait génial ..mais, mais il ne faudrait pas non plus se reposer, car hélas la qualité des rubriques "Tops" et "Softs du mois" sont fortement en baisse. Vous devriez approfondir beaucoup plus vos critiques et donner un peu plus votre avis personnel. Vous pourriez aussi, par exemple, indiquer la résolution graphique des jeux, à savoir : si l'image est en overscan, le nombre de couleurs à l'écran...etc. Sur Amiga, j'ai entendu parler du GFA Basic 3.0 qui est capable d'afficher en 320 x 200 et 320 x 512, 4096 couleurs simultanément. Existe-t-il des jeux en 640 x 512 et de bons logiciels de création musicale sur Amiga ?

(Raphaël Loy, Courbevoie)

Merci de vos critiques, nous en parlerons à nos "testeurs fous" et il ne manqueront certainement pas d'avis personnels sur le sujet. Il nous est effectivement possible de donner la résolution graphique des jeux, le nombre de couleurs présentes à l'écran, mais vous comprendrez bien que ce serait alourdissant pour la lisibilité et surtout très répétitif ; en effet, plus de 90 % des jeux sont en basse résolution de 16 ou 32 couleurs, alors vous voyez où se situe le problème. Quant aux logiciels de création musicale, ils sont légion. Selon que vous connaissez le solfège ou pas, vous pourrez utiliser soit *Deluxe Music Construction Set*, *Perfect Sound* ou *Audio Master 2*.

VILAIN PETIT CANARD

Micro News est un journal pourri ! tu as détruit ma famille entière !

Voilà mon histoire : tous mes proches ont eu des problèmes à cause de toi. Ma sœur a eu des problèmes sérieux : elle a fait une overdose de Micro News dont elle est morte à l'hôpital Saint Zlika. Mon frère Momo s'est fait prendre dans les "chiottes" avec un Micro News ouvert à la page Sex Machines, mon père a tout vu et l'a foutu à la porte (pas le journal, mon frère). Momo n'avait que huit ans. Et enfin, mon meilleur ami a fait une dépression car tu n'a pas été publié pendant un mois entier. Il est interné à l'hôpital Saint Zlika de Bordeaux.

Jamais un canard n'avait auparavant fait un carnage pareil. Tu es un verset satanique multiplié par quarante !

(Anonyme, Merignac)

Dieu du ciel, quel carnage ! Une famille entière décimée... attendez un peu... ce n'est pas une famille entière, car vous parlez de votre sœur, de votre frère, de votre ami, mais pas un mot sur vous. C'est plutôt bizarre. Si j'ouvre mon manuel de détective, il me demande de chercher en premier lieu à qui profite le crime. Et j'ai beau tourner et retourner votre his-

toire dans tous les sens, je ne vois qu'une personne qui pourrait profiter de la situation : VOUS. Votre stratégie est aussi machiavélique que simple : éliminer tous vos rivaux pour pouvoir lire Micro News tranquillement. Hitchcock n'aurait pas trouvé mieux. Au fait, si vous preniez un abonnement pour chacun des malheureux précités (hormis votre sœur, bien sûr), il n'y aurait plus de problème.

PÉRITEL OU PAS

Chère Rosie Zounette,
J'ai quelques questions à vous poser. Je voudrais savoir si l'Amiga 500 possède une prise péritel ou s'il faut l'acheter à part ? Est-il possible de connecter un synthétiseur à cet ordinateur ? Si oui, de quelle façon ? Enfin, vaut-il mieux acheter un second lecteur et/ou une extension 1 Mo pour faire tourner des logiciels tels que Three Stooges, Rocket Ranger et prochainement Lords of the Rising Sun, ou fonctionnent-ils correctement sans ces périphériques ? Merci de votre réponse.
(Laurent Leinen, Sierck)

L'Amiga ne possède pas de prise péritel en tant que telle, mais le câble de la sortie RGB ou RVB est équipé d'une prise péritel mâle, il peut donc se brancher sur n'importe quelle prise péritel femelle, télévision ou autre. En outre, il est tout à fait possible de connecter un synthétiseur sur l'Amiga 500, il suffit pour cela d'acquérir une interface MIDI. Le câblage est fourni avec. Avec une extension 1 Mo et/ou un second lecteur vous vous épargnerez beaucoup de temps perdu. Il est néanmoins possible de faire tourner les jeux précités sur votre machine, avec beaucoup d'accès disque bien entendu.

A QUAND LA GENESE

Salut Rosie Zounette,
J'ouvre mon MN à la rubrique news en page 23 et je vois que la console Sega 16 bits, rebaptisée "Genesis" aux USA, va probablement sortir vers le début 90. Oh ! cris de joie ! Je suis si heureux, plus que quelques mois à attendre. Je peux commencer à faire mes économies.

Un peu plus tard, un copain m'affirme, preuves à l'appui, que la sortie de Genesis est prévue pour Noël 90. Non c'est impossible ! je ne tiendrai pas jusque là ! Alors là je m'interroge. Vous ne devez pas avoir les mêmes sources. J'espère que c'est toi grand Micro News qui a raison. Auriez-vous l'amabilité d'éclairer ma lanterne sur ce sujet ? Please ! Gros bisous à vous ma belle Rosie.
(Gérôme D., Bandol)

Les voies des constructeurs, mon cher Gérôme, sont souvent impénétrables... Combien de fois nous ont-ils fait poireauter durant des mois pour des produits dont on disait la sortie imminente ? Combien de fois avons nous souffert d'annonces contradictoires et de sorties différées ou retardées ? Je n'ose y penser. Néanmoins je peux vous affirmer que nos informations sont exactes, sauf bien entendu changement de dernière minute de la part de Sega.

UN ATARI POUR MON 500

Cher Micro News,
Peut-on brancher un Amiga 500 sur le moniteur SC 1425 de l'Atari ? Si oui, quelles en seront les conséquences graphiques et sonores ? Même question pour les consoles Nec et Sega 16 bits.
Je vous en remercie d'avance.
(Alex Gary, Bordeaux)

Il est tout à fait possible de brancher un moniteur Atari SC 1425 sur l'unité Amiga 500 sans pour autant affecter les possibilités graphique de la machine. Par contre, le son sera en mono puisque l'écran n'est pas stéréo. Même chose pour les consoles Nec et Sega 16 bits.

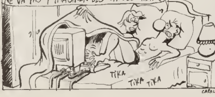
ATARI OU PAS ?

En tant que fidèle lecteur de votre revue, je voudrais connaître la (ou les) différence(s) entre un Atari 520 STF-SF et un Atari 520 STF-DF.
(Fleutot Yann, Saint Avold)

C'est au niveau des lecteurs que se situe la différence entre ces deux machines : DF veut dire double face et SF simple face. Pour le reste ils sont totalement identiques.







P.A.

VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **jeux sur TO** (disks et K7) + cartouche assembleur Cherche souris T08 + jeux. Stephane Bouvier Tél. (16) 33.24 21.36

Vds **MSX lecteur disks et cartouches intégré** + 60 originaux + joysticks + moniteur couleur Cieagl Prix 4500 F au lieu de 10 000 F Anthony Sage Tél (1) 48 22.16 43

Vds **Amiga 2000 + Kit PC XT, drive 54 + moniteur 1084S neuf** 20 mois de garantie, emballage d'origine Valeur 18 600 F Vendu 14 000 F José Teixeira, 9, avenue Racine 77680 Roissy en Brie

Vds **console Sega** + Control stick + 10 jeux (Miracle Warriors, Shinobi Space Harrier, Secret Command, etc.) Valeur 3870 F Cédé 2200 F Olivier Feuillerat. Tél (16) 56 96 91 06

Vds **Atari 1040 ST + 2 écrans (couleur + monochrome) + disque dur SH206 + lecteur 3" 1/2 + Imprimante Citizen 120D** + 30 jeux originaux + langage GFA, STOS, C, Cyber Le tout 8600 F Joseph Mostefaoui Tél (1) 40 09 93 15

Vds ou échange **news sur ST** uniquement dans la region parisienne Possède Bo Challenge Explora 2, Operation Wolf, Jupiter, etc Raphaël Tél (1) 30 54 30 46

Vds **PC1512 monochrome, 1 drive** + 52 disquettes Le tout en très bon état, vendu 3000 F Vds en plus cartouche Sega. Alexandre Pagnotta Tél (16) 29 80 70.50 après 16 h

Vds **console Nec PC engine** + R-Type et Tennis 2400 F Occasion incroyable matériel tout neuf Stephane Guillemin, 2, place Danton 94200 Ivry sur Seine

Vds **Atari 520 STF DF (88)** très bon état + logiciels Prix 2800 F Vds aussi originaux pour ST Jérôme Chouraqui 168, boulevard Haussmann 75008 Paris

Vds **520 STF** garanti jusqu'en juillet 90 + jeux 2500 F Vds **Sega** + pistolet + jeux 1000 F Sur Paris et banlieue Serge St Laurent. Pforzheim SP 69321.

Vds **Imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson pour micro T07, T08, T09D, T09, T09+** Prix 1450 F Emballage d'origine Patricia Pastureaud Tél (1) 46 76 99 76 après 16 h Règlement en espèces.

Vds **4 éducatifs T08, T09, T09+** (Français Histoire Anglais Maths) Prix 100 F chaque jeu Jean Christian Tél (16) 66 42 30 56

Vds ou échange programmes sur **C64 et Amiga**. Recherche contacts Fabrice Bajolais 25, avenue des Chênefeuilles 93220 Gagny

Vds **Amstrad CPC6126 couleur + Imprimante DMP2000** + souris + meuble + logiciels (Dessein, Data, Calc, Textomat + nombreux jeux) + joystick + livres + revues 5600 F Jérémie Mayer Tél (1) 45 80 24 20

Vds 6 cartouches et 2 cartes **Sega** (Shinobi, Space Harrier, Wonder Boy, My Hero) Cartouche 2 mégas 120 F Cartouche 1 méga 90 F Carte 50 F Vendues au choix Fabien Gazagne Tél (16) 67 86 96 96

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur 1084** + joystick + bon d'achat de 1200 F + 60 logiciels Le tout 5000 F Christian Lefebvre Tél (1) 39.91 22 24

Vds nombreux softs originaux sur **520 ST**, FS II, Cosmic Pirat, Jet, Leader, etc. Echange softs pour Amiga. Vends Amiga 1000, très bon état, bas prix Eric Langlade Tél (16) 56 95 44 12 le soir

Vds jeux **MSX1 et 2 et Atari 520 ST** Remise 50 % Liste contre un timbre Jean-Louis Koos Tél (16) 89 76 43 81

Vds **moniteur couleur VS0070** + pentel Philips année 1988 Très bon état. Vendu 1400 F. Bruno Smerdjean Tél. (1) 60 15 73 90

Vds jeux sur **C64** (disks uniquement) Possède Silkworm, Baal Stonlord, etc Christian Turlan Tél (1) 43 88.60 58

Vds **Atari 800 XL** + lecteur K7 + lecteur disks + nombreux jeux sur K7 et disks Prix 1800 F Vds **console Sega** + pistolet laser + 15 cartouches (Double Dragon, Lord of the Sword, etc) Prix 2000 F Sébastien Mascerel Tél (16) 93 83 88 34 vers 20 h

Vds **CPC 6126 couleur** + manuel + **imprimante DMP2160** + doubleur + 2 joysticks + originaux (environ 3400 F) Le tout 4000 F Cause achat Amiga 500 Patrick Namy Tél (1) 39 54 06 56

Vds **520 STF** + 3 joysticks (S. King + Rapid Fire + TAC3) + nombreux jeux et disquettes vierges (sous-garantie) Valeur 5500 F Vendu 4000 F Cyril Dorfner Tél (16) 61 55 56 25

Vds **Amstrad CPC6126** couleur très bon état + 50 jeux (Arkanoïd, Barbarian 1 et 2, etc) + joystick ST + revues + housse complète + posters Prix 3200 F Raphaël Chauvat. Tél (16) 41 77 75 90

Vds **Atari 1040 monochrome** 1Mo de mémoire vive **lecteur de disquettes 720 Ko + moniteur monochrome SM 125** sur socle rotatif + **Imprimante matriciel 80 colonnes Star Gemini X 10** Parfait état 6500 F. Jésus Gomez. Tél (16) 54.22 49 45

Vds **console Sega** + lunettes 3D, Light Phaser, jeux (R Type, Wonderboy 2, Out-Run etc) Sébastien N'Guyen Tél (1) 69 21 77.54 de 18 h à 19 h 30 le lundi, mercredi et vendredi De 14 h à 18 h le samedi et dimanche

Vds **MSX1** + extension 64 Ko + 37 jeux originaux (Nemesis 2, Knightmare, etc) + pentel + cable K7 + livres + programmes 950 F François Jacobe Tél (16) 27 46 72 54

Vds **MSX2 NMS 8250 (720 Ko)** + souris + joystick + 60 jeux (Vampire Killer, Laydock, Nemesis, etc) + logiciel graphique + Music Module + cables + revues Cédé 3000 F Philippe Martins Tél (1) 47 28 72 00

Vds **VG5000 + moniteur monochrome** + lecteur K7 + jeux très bon état. Valeur 2900 F Vendu 1600 F Vds console Yeno + jeux + cable péritel 900 F Le tout 2500 F Laurent Alem. Tél (16) 53 80 41.11

Vds pour **Amiga 2000** kit XT carte A2088 **+ drive 5"1/4** + manuels sous garantie Prix 4800 F **Amiga 1000 + moniteur 1081** + track ball + logiciels Prix 7000 F Denis Berard Tél (1) 30 35 96 13.

Vds **MSX1** + cordon + manettes MSX + livre 800 F Vds **console Sega** + manette + cordons + Hang On + Thunder Blade 700 F. Frédéric Robert. Tél (1) 54 03 96 32.

Vds **Amstrad 6128** bon état + moniteur couleur + nombreux jeux et revues Prix 2500 à 3000 F (discutable) Vds traitement de textes. Olivier Micnon Tél : (1) 46 26 66 33

Vds **Atari 520STF**, anciennes roms SF + **lecteur DF Cumana + moniteur monochrome SM124** + nombreux originaux + très nombreux programmes Très bon état 4000 F Samy Belghaleb. Tél (1) 69 41.75 90

Vds **moniteur couleur Philips CM8801**, parfait état, très peu servi 950 F à debattre. Yannick Cointe Tél (1) 45 79 06 39 après 19 h

Vds **système informatique Sony** 1500 F au lieu de 5000 F Logiciels TI99, C64, MSX1 et 2, **moniteur**, un équaliseur des CD laser. Philippe Tenand. Tél : (1) 48 09 17.25

Vds **C64 + 1541 + 1530** + 200 jeux sur disk et 50 sur K7 Le tout 3000 F Stephane Ou Fau de Lamothe Tél (1) 43 24 00 35 après 16 H

Vds **Archimedes** 310 + docs + logiciels 7000 F **Moniteur KX14** 3500 F Lucas Jaeck 919, chemin de Moularès 34000 Montpellier

Vds pour **Sharp PC 1500** une **Imprimante/K7** 700 F. Cherche PC 1500 Thierry Guillerm Tél (1) 30 70 30 70 (jour) et 46 54 23 17 (soir).

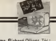
Vds **Thomson MO6** péritel, crayon optique, 2 manettes très nombreux programmes en tout genre, docs, listings, etc Prix 2000 F Didier Segonds Tél : (1) 54 38 41 04 (bureau).

Vds **console Atari 2600** avec 12 jeux Valeur 2250 F Vendue 700 F Vds pour **Sega** Fantazy Zone, After Burner, Quartet et bien d'autres François Gérard Tél (1) 43 51 10 58

Vds **MSX2 Sony** HB500 + 60 jeux dont news Rastan, Vampire Killer, Metal Gear, etc Vds logiciels + digitalisations + revues. Le tout 2000 F Fabrice Martin-Pastor Tél (16) 94 49 57 66

Vds **Atari 520 STF double face**, nouvelles roms + moniteur couleur + interface 4 joueurs + jeux et utilitaires Le tout 3900 F Alexandre Benic Tél (1) 48 65 33 68

Vds **1040 STF (88) + moniteur couleur Atari** + 10 logiciels (Speedball, Crazy Cars 2, Forgotten Worlds etc) + 10 disquettes vierges, souris neuve, joystick ·



6000 F. Michel Hoffmann Tél (1) 43 21 64 38

Vds **Amstrad PC 1512 DD couleur** + souris + manuels + revues + nombreux utilitaires (Langage C, Multiplan, etc.) + nombreux jeux originaux Police Quest 2, Skyshark 8000 F Gabriel Inquera. Tél (1) 43 08 17 95

Vds **Amiga 500** + 1 joystick + nombreux programmes (jeux, utilitaires) + magazines 3800 F Vds **Sega** + Zillion + Secret Command 800 F Vincent Liesse. Tél (16) 57 51 09 76 horaires repas

Vds **MSX Canon V20, 64 Ko + moniteur monochrome vert Philips** + magnéto K7 + 2 jeux + 2 manettes VJ 200 Canon + cordon péritel + manuel Basic 1500 F Catherine Bleuzen. Tél (1) 80 09 55 55

Vds **C128D** + 300 disks dont des news + lecteur K7 + 150 K7 Le tout 2000 F Claude Frionnet. Tél (1) 48.02 81 78 après 18 h

Vds sur **T08-T09+** Mach 3, Les classiques 1, 2, 3, 4 + Karaté + Crazy Cars + Road Killer + Traitement Bzzz + Dieux du Stade 100 F chaque jeu Yann Chevalier Tél (18) 20 03 08 67.

Amiga vends jeux ou utilitaires Avenger, P O Box 12, 1605 Chexbres. Suisse

Vds **Amiga 1000** clavier Azerty 3500 F + drive externe A1010 800 F + livres (La Bible et les Clefs) + softs offerts. Le tout 4000 F. Philippe Aubessard. Tél : (1) 43 66 18 82.

Vds **Apple IIE + moniteurs couleur et monochrome + cartes** 80 colonnes, Super série + joystick + nombreux jeux + docs Valeur 14 000 F Vendu 5000 F. Marc Lacomoe Tél (1) 45 47 61 91 après 19 h 30

Vds **MSX1 Canon V20** + K7 + 18 jeux (dont 4 mégaroms) + livres. Valeur 2600 F Vendu 1200 F Vds séparément Super Laydock, Nemesis 2 et 3, F1 Spirit. Prix intéressant. Pascal Willeno. Tél. (16) 37 52.47 94

Vds **MSX2 NMS 8235** péritel 256 Ko + **imprimante Philips** + nombreux livres et jeux Prix 2800 F Vds **synthé vocal MSX** 300 F Stéphane Cachat Tél (16) 50 34 26 42 après 17 h

Vds **Atari 520 ST** (anciennes roms) + environ 100 disks (jeux, utilitaires, digitaliseur son) Prix 3000 F Echange news sur Amiga. Christophe Delcroix Tél. (16) 21 96 48 48.

Vds **Atari 520 ST double face** étendu à 1 méga + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + accessoires divers Valeur réelle 8000 F Vendu 4000 F Patrice Perret. Tel (18) 75 59 20 48.

Vds **CPC 664 couleur** parfait état + 30 disks pleins + docs + nombreuses revues. Prix 2000 F Vds console Sega + 1 jeu (déc 88) 600 F Vladimir Micunovic Tél. (1) 48 26 37 89 après 18 h.

Vds **C64 (péritel) + lecteur K7 + lecteur disks 1541** + livres + 3 joysticks + nombreux logiciels + range disks, peu servi 2000 F Simon Beck. Tel (16) 35.23 38 35.

Vds **Atari 520 ST DF** très bon état + jeux originaux + souris + cable + manette + docs + nombreux disks. Prix 2500 F. Cédric Jardin. Tél. (1) 60 47 13 73

Vds **lecteur 5"1/4 double face 720 Ko** 1200 F (avec cable de connexion) + imprimante Atari SMM804 en très bon état 1000 F Xavier Le Duff Tél (1) 43 27 80 32.

Vds **console Sega** + Out Run + Black Belt + Alex 2 + After Burner + Secret Command + Hang-On + Zillion + Control Stick 1750 F ou vends jeux 150 F l'unité Frédéric Vesque. Tél. (1) 80 28.14 26

Vds **Amstrad 6128 CPC**, couleur, complet + nombreux jeux très peu servi Prix 3000 F Eliane Saclier Tél (1) 42.28 02 80

Vds **MSX2 Sony HBF500F** 2500 F **Moniteur couleur** 900 F Lecteur K7 600 F Extension mémoire 64 Ko 600 F + possibilités de ventes de jeux en cartouches, disks ou K7 (Metal Gear, Goonies, Penguin Adventure etc.) + manette Hyper Sport. A débattre. Richard Ollivier Tél : (1) 39 76 87 18 après 20 h.

Vds **Casio PB770** + table traçante 4 couleurs + lecteur de micro K7 + malette + manuel + programmes (traceur de courbes, tableur, 3D, etc.) Prix 2000 F. Marc Pinel. Tél (16) 35 86 66 76.

Vds **console Nec** + 1 jeu à un super prix 2400 F Vds aussi extension mémoire pour T08 600 F au lieu de 1500 F Alain Le Bon Tél (1) 46 26 66.43

Vds **Amiga 500** + extension mémoire 500 Ko + moniteur + très nombreux programmes originaux Prix 6500 F Robert Suquet. Tél. (1) 43 96 46 61

Vds **Canon V20 (64 Ko)** + lecteur K7 + 50 jeux, état neuf, avec manuel cables et boîte d'origine Faire offre raisonnable David Micallef Tél (16) 25 64 92.61

Vds **Atari 520 STF** + jeux originaux (Gauntlet 2 Space Harrier, etc) Prix 1900 F **Lecteur externe Nec double face** neuf (garantie 2 ans) 800 F Frederic De la Conception Tél (16) 62 35 42 85

Vds **520 STF (1 méga) + SM 125 + imprimante SAM 804 + DD 20 Mo** + logiciels + livres + 30 disks 8500 F à débattre Florain Boulx Tél. (16) 61 46 20.14 après 17 h

▶▶

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

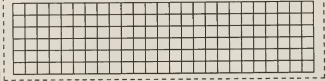
LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....



ECHANGES

Echange sur **MSX** Daïva (Story 5) et Zanac-ex contre Lupin et Parodius Vds Bastard Rainbow Daïva Story 4, Dragon Sleyer 4, Yaksa, Saziri, Puzzle in London et Erunubu Cyrille Renoux, Tél (1) 48 72.09 81

Echange jeux sur **Sega** (Zillion 2 Wonderboy 2, Phaser, Double Dragon), si possible contre Rastan Miracle Warriors, Keiseiden Vds **imprimante Thomson PR90582**. Yoann Letellier Tél (16) 32 43 57 82.

Echange **VG5000** + 4 jeux + accessoires très bon état Valeur 2000 F contre MSX 1 64 Ko Vds **synthé stéréo neuf** 950 F ou échange contre possesseur de Yamaha 470 ou MSX 2. Freddy Bougy Tél (16) 26 82 27 21

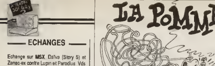


Echange news sur **Amiga et MSX 2 Sony** Patrick Canèpe Tél (19) 022 49 54 06 Genève

Amiga échange ou vende news Raphaël Genin Tél (16) 76 04 15 57 après 15 h

Echange news sur **Atari ST** Sébasien Bergot. Tél (16) 21 20 59 23

Echange ou vends news sur **Amiga** Débutants acceptés Possède également de superbes démos Christophe Moularde Tél . (16) 21 49 71 03



Echange news sur **520 ST** Possède Populous, Archipelagos Kick Off, Forgotten Worlds Roger Corbet. Tél (16) 50 46 80 71 uniquement le samedi et le dimanche de 12 h à 14 H.

Echange et vends news sur **Amiga**. Peut faire des digits sons et images Xavier Pavie Tél (16) 32 51 54 84

Echange news sur **Amiga** (Vigilante, Sphencal, Licence to Kill, Castle Warnor, Savage) Cherche programme pour démos Cyril Hoopoutan 1, avenue Diderot. 92330 Sceaux

Atari 520 cherche contacts pour échanges Possède Populous, Targan, Explora 2, R Type, etc) Frédenc Marguin Tel (16) 42 21 36 44

Atari 520 ST échange et vends news Achète moniteur SC1425 Christian Sixte Tél (16) 40 92 41 76 après 18 h

Echange ou vends nouveautes sur **Atari ST** (No Man's land, Castle Warnor, etc) et sur Amiga (Vigilante, Tintin, Castle Warnor etc) Laurent Boumeddane 9, avenue de la Redoute 92600 Asnières.

Echange news sur **ST** Vends jeu PC 3"1/2 + selecteur de face Erwan Le Gall Tél (16) 99 09 03 41

Echange news sur **Atari ST et Amiga** + docs et traductions en français Pascal Thuillier Tel (16) 24 54 04 56

Echange jeux **Sega** Possède Out Run, Zillion, Chopliter, Super Tennis, Rastan Saga, etc, contre jeux de même valeur et/ou utilisant le pistolet (Rambo 3 si possible) Romain Serre Tel (16) 56 70 02.59

Echange news sur **Atari STDF** Serge Mouillerat. Tel (19) 024 41 11 32 Suisse

520 ST gonflé cherche contacts pour échange de news Debutants s'abstenir Dévid Tel (16) 55 79 86 74

RECHERCHES

Recherche **MSX2 Philips NMS 8245 ou 8250** (720Ko) Vds ou échange cartouches MSX2 (Rastan Saga, Druid Garyu O, Deep Forest, Rambo Special) Vincent Giordano Tél (16) 87.70 22.52.

Cherche revues espagnols ou japonaises (assez bon état) sur le **MSX**, vends **originaux MSX** en bon état Fabrice Autour 44, rue Pierre Brossolette 91350 Gngny

Recherche **Modem pour T08 + extension mémoire** + logiciels Infogrames HMS Cobra Meurtre a Venise Logiciels FIL Colorcalc, Colorpaint, Studio, Fichas et dossiers, 3D, Carte du Ciel, Blitz, Monopoly, Beach Head, Vol Solo, Missions en Rafale Silent Service Roger Viale Tél (16) 93 42 34 18

Recherche pour T08 synthétiseur vocal Cedic Nathan + logiciels + le livre "Parole et Micros", à prix raisonnable Christophe Touzé Vitot. La Londe 27110 Le Neubourg.

Recherche programmeur en assembleur sur **Atari ST** Patrice Rossi-Chardonnet. Tél (16) 79 33 10 13

Cherche extension mémoire **MSX 2**. Vds **imprimante Thomson** + cordon ou échange contre imprimante MSX Franck Têtu Tél (16) 27 40.15 69

Achète **Amiga 2000 + 1084** en très bon état + périphériques (2ème drive, carte XT, logiciels, etc). Faire offre Cherche contacts. Vincent Le Toquin Tél (1) 42 70 25 79.

CONTACTS

Cherche contacts amicals et durables sur **Amiga 500**, sur la France et l'étranger. Manuella Ballaire. 73, rue Barbès 18000 Bourges

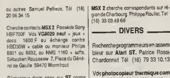
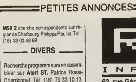
Possesseur **Atari 520** cherche contacts. Possède Populous, Targan, Explora 2, R Type et de nombreux autres jeux plus traditionnels Frederic Marguin Tél (16) 42 21 36 44

Débutant **assembleur 68000 sur ST** et prochainement Amiga cherche aide (pour bugs persistants) et sources Yannick Cary Tel (16) 81 50 16.53.

Nouveau club pour les **Atari XL, Amstrad CPC et Sega** Pour s'abonner Denis Gracia. Tel (16) 75 55 25 68.

Cherche contacts sur **Atari STDF** durable pour faire des échanges de logiciels

NUIT D'AMOUR
C'EST LA PREMIÈRE FOIS POUR TOI AUSSI?
OH OUI MON AMOUR
TIKA TIKA
MAIS C'EST QUOI CE BRUIT TIKA TIKA QU'ON ENTEND LÀ?
C'EST RIEN C'EST RIEN
TIKA TIKA
C'EST PARCE QUE LA NUIT, J'AI FROID AUX PIEDS. NE VA PAS T'IMAGINER DES CHOSES HEIN!
TIKA
TIKA TIKA

ou autres Samuel Pellieux. Tél (16) 20 96 34 15

Cherche contacts **MSX 2** Possède Sony HBF700F Vds **VG8020 neuf** + jeux + docs 1600 F ou échange contre HBD30W + cable ou moniteur Philips 8801 ou 8832, ou NMS 1160 + softs. Sébastien Rousseaw 7, Place du Général de Gaulle 59470 Wormhout

Réalisateur digits sons sur **ST** contre vieux softs originaux (avec docs) Bruno Bastin Tél (16) 21 76 04 89

Cherche contacts sur **Amiga** Gabriel Miniart. Tél (16) 59 47 36 57 ou Philippe au 59 23 97 61

Débutant sur **520 ST DF** cherche contacts pour échanges ou achats Envoyez liste Serge Daniel 15, rue Ernest Renan 56530 Queven

Mega Club MSX, achète échange et vend tous logiciels pour MSX1 et MSX2 Documentation gratuite sur simple demande Mega Club MSX 108 rue Marceau 59280 Armentières

Diffusons sur **Amiga** démos remix, digits et les meilleurs utilitaires du domaine public. FD BP 18 59115 Leers.

MSX 2 cherche correspondents sur région de Charbourg. Philippe Roullet. Tel (16) 33 03 49 69

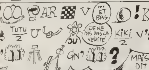
DIVERS

Recherche programmeurs en assembleur sur **Atari ST.** Patrice Rossi-Chardonnet Tél (16) 79 33 10.13

Vds **photocopieur thermique compact** 2000 F **Orgue éléctronique Bontempi** 2 claviers stéréo sur pied 3000 F Claude Sage Tél (1) 48 22 16 43

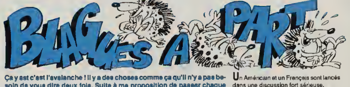
FANATIK n°2, le fanzine MSX est sorti, plus de pages (environ vingt), de nouvelles rubriques (freeware, clubs) Disponible contre 5 timbres à 2,20 F Christophe Collot 49, avenue du Général De Gaulle 77420 Champs sur Marne

Cosmic Software recherche des **programmeurs et des graphistes** avec des connaissances sur le Z 80 et l'Amstrad CPC c/o ESAT Software 57, rue du Tondu 33000 Bordeaux Tél (16) 56 96 35 23





LE TRAFICANT
DOUANE
RIEN A DECLARER?
ALCOOLS? TABAC? KLEENEX? TAMPAX? PIZZA À L'AIL? PHOTO DE CHANTAL GOYA?
ZLIKAS EN TUBE?
NON RIEN
PAF
OUVREZ CETTE VALISE!!
NE TIREZ PAS
C'EST UNE HORRIBLE MACHINATION!
ÇA SONNE CREUX LÀ-DEDANS
TOC TOC
C'EST PARCE QUE C'EST UNE VALISE CONNE
AHA. DOUBLE FOND
NE ME DENONCEZ PAS. ON EST DU MÊME SEXE TOUS LES DEUX
SINON SALE TRAITRE
C'EST QUOI ÇA?
C'EST MES SLIPS SALES PARCE QUE J'AI HONTE!
J'AI PASSÉ MON ENFANCE À PORTER LES SLIPS USAGÉS DE MON GRAND FRÈRE. ÇA M'A FOUTU UN DE CES COMPLEXES
TU PEUX PAS COMPRENDRE, TOI QUI A EU TES SLIPS ET TES BIBERONS RIEN QUE POUR TOI
CASSE-TOI
OOOH PAS TOUT DE SUITE. C'EST QUE JE M'ATTACHE MOI QUAND JE ME LIVRE
ON SE FAIT LA BISE?
WOUAH! L'ART DE DÉTOURNER L'ATTENTION SUR AUTRE CHOSE. IL A RIEN VU LE DOUANIER
HALTE. VOUS AVEZ RIEN À DECLARER? BIBERON? EPINGLE À NOURRICE? LANGES? POT DE CHAMBRE?
HEP PSSST
20 CENTIMES L'ASTICOT DU BRÉSIL
2F LES DOUZE
CARALI



Ça y est c'est l'avalanche ! Il y a des choses comme ça qu'il n'y a pas besoin de vous dire deux fois. Suite à ma proposition de passer chaque mois la meilleure blague du mois, je reçois chaque jour plusieurs lettres remplies de "bien bonnes". Du coup, pas d'hésitation, il y a largement de quoi remplir une page entière même après avoir fait le tri... car attention ! certaines de vos blagues sont vraiment trop crues, qui l'eût cru ? Mon offre tient toujours néanmoins, à savoir que les auteurs des blagues choisies gagneront un logiciel sur la machine de leur choix. Essayez de m'envoyer plusieurs blagues d'un coup, si possible pas repompées sur un autre canard. A vos plumes.

Eric Satyre

C'est une maîtresse qui demande à ses élèves de faire des rimes. Tous font des rimes du genre : "J'ai été au bois avec Papa". C'est au tour de Toto qui dit : "J'ai été dans la mare aux grenouilles et j'avais de l'eau jusqu'aux genoux". La maîtresse lui dit : "Ça ne rime pas !", alors Toto répond : "C'est pas d'ma faute, y'avait pas assez d'eau !".

C'est un rédacteur en chef qui demande à son reporter d'aller au Brésil.
- Oh non, je veux pas aller au Brésil, là-bas il n'y a que des footballeurs et des putes.
- Mais vous n'ignorez pas que ma femme est brésilienne.
- Ah bon, et elle joue dans quelle équipe ?
(Jérôme Grigy)

Une brave femme dont le fils est tombé dans le goudron emmène celui-ci chez le toubib. Le médecin l'examine, se tourne vers la femme puis baisse son pantalon et son caleçon.
- Que faites-vous ? s'enquiert la brave femme.
- Oh ! rien, je voulais seulement vous en refaire un autre car celui-ci est irrécupérable !

Un Corse se réveille :
- Tu te rends compte, chérie, je rêvais que je travaillais !
- Ça ne m'étonne pas, tu as l'air fatigué, lui répond sa femme avec compassion.

Le chirurgien visite sa malade :
- Mon amie, j'ai deux nouvelles à vous annoncer : une bonne et une mauvaise. Commençons par la mauvaise : je vais être obligé de vous couper les deux jambes. Et voici la bonne : votre voisin qui a la même pointure vous rachète toutes vos chaussures.

Dans un avion, un fou veut sauter dans le vide. Il se ravise et appelle l'hôtesse : "Et merde, il pleut ! Donnez-moi un parachute."

- Mon fiancé annonce partout qu'il va épouser la plus belle fille du monde !
- Oh le salaud, vous laisser tomber après vous avoir fréquentée si longtemps et vous avoir fait tant de choses.
(Mathieu Mallet)

Dans le compartiment d'un wagon, tout le monde fait la même grille de mots croisés. Tout à coup une voix s'élève : "En sept lettres, se finit par ouille, se vide quand le coup est tiré". Sa voisine répond : "C'est douille". On entend alors la petite voix du curé dans le fond : "Quelqu'un a-t-il une gomme ?".
(David Somamés, qui m'a promis d'autres blagues et qui en profitera pour m'indiquer son ordinateur).

Le Père Noël a réussi à s'infiltrer par une cheminée minuscule et il atterrit dans une chambre où dort une merveilleuse femme nue.
"Zut, dit-il, je me suis encore gouré..." Alors il regarde longuement le beau corps endormi, il baisse les yeux sur lui-même et il murmure : "Si je lui fais quelque chose, je ne peux plus remonter au ciel. Mais si je ne lui fais rien, je ne peux plus remonter par la cheminée..."

Un Américain et un Français sont lancés dans une discussion fort sérieuse.
- Moi, fait l'Américain, je vous dis qu'il y a trente-trois positions pour faire l'amour...
- Et moi, réplique le Français, je vous dis qu'il n'y en a que trente-deux !
- Ecoutez, dit l'Américain, ce n'est pas compliqué, on va compter ensemble. La première, c'est de faire l'amour normalement, vous voyez ce que je veux dire ?
- Euh... non, dit le Français. C'est un truc que je ne connais pas...
(Eric Jacomet)

C'est un mec qui rentre dans une pharmacie à Paris et qui demande :
- Je voudrais une boîte de préservatifs, s'il vous plaît !
Le pharmacien lui répond :
- Excusez-moi, mais il y a beaucoup de gens sensibles qui fréquentent cette pharmacie, alors ici on dit un ticket de métro.
Une bonne sœur arrive à ce moment-là et entend le mec qui dit :
- Donnez-moi des tickets de métro, s'il vous plaît.
On lui donne sa boîte de préservatifs et il part. La bonne sœur achète des médicaments et descend dans le métro où il y a un monde inimaginable. Elle remonte alors jusqu'à la pharmacie et demande :
- Donnez-moi un ticket de métro, s'il vous plaît !
Le pharmacien :
- Ah non, pas vous ma sœur, voyons !
Et la bonne sœur répond :
- Mais mon pauvre monsieur, si vous saviez la queue qui m'attend en bas !
(Patrice Marterer, qui mentionne son numéro de téléphone "pour les lectrices de Micro News de 12 à 15 ans" (16/30 55 24 92), mais qui ne précise pas son ordinateur)





ET EN PLUS ÇA REND INTELLIGENT !

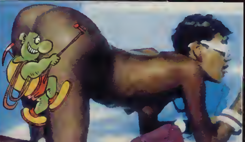
C'est en 1927 et en 1932 que Wilhelm Reich écrivit *La Fonction de l'orgasme* et *Le Combat sexuel de la jeunesse*. Plus d'un demi-siècle après, "Sex Machines" vous aide à relever la tête et même plus en proclamant haut et fort : le sexe rend intelligent !

Tous, on disait autrefois que ça rendait sourd et idiot. Et bien non ! D'après un récent sondage réalisé en Angleterre, plus un homme est intelligent plus il est travaillé par le sexe ! Un tiers des trois cents hommes interrogés y pensent au moins cinquante fois par jour, la moyenne étant de vingt-cinq fois et ce sont les hommes au Q.I. le plus élevé qui y pensent le plus ! Chez les femmes, c'est exactement le contraire : plus le Q.I. est élevé moins elles sont obsédées ! Par contre, celles qui ont un Q.I. inférieur ont des pensées sexuelles au moins cent fois par jour ! Conclusion : les lecteurs de Micro News doivent être fourrement intelligents car du côté des obsessions ils assurent un max !

N'oubliez pas ces données lorsque vous draguez : si vous avez affaire à une idiote tous les espoirs sont permis !

Ah ça soulage de lire des choses pareilles... Nous savions déjà qu'il y a une étroite relation entre l'intelligence et l'imagination ; mais qui entretient mieux l'imagination si ce ne sont les fantasmes sexuels ? Et qui pourrait permettre aux fantasmes sexuels d'atteindre des horizons encore vierges si ce ne sont des logiciels orientés cul, que ça leur ferait mal au même endroit de commencer à nous les concocter, ces punaises d'éditeurs ! Seulement voilà : ils ont peur de choquer. De choquer qui ? Les parents. Mais les a-t-on seulement consultés, les parents ? Leur a-t-on jamais demandé leur avis ? Ça m'étonnerait. Alors laissez-moi vous dire une chose : j'en reçois des lettres de parents, moi. Et je vais vous étonner : jamais, vous entendez messieurs les éditeurs, jamais je n'ai reçu une lettre de parents choqués par "Sex Machines" ! Jamais ! Je le jure sur les fesses de Rosie Zounette (et là on rentre dans le domaine du sacré) ! Sauf une fois (la fameuse exception qui confirme la règle) une lettre d'un lecteur qui s'était abonné à feu Tél - le journal des Thomsonistes pratiquants - et qui a reçu Micro News lorsque Tél se tut. Ce monsieur nous a écrit pour que nous cessions de lui envoyer "ce journal à la morale douteuse". Authentique ! À part ça, rien que des compliments... Il faut réaliser que les parents de ceux qui ont entre dix et vingt ans ont actuellement entre trente et quarante-cinq ans et qu'il y a donc de fortes chances pour qu'ils aient pratiqué de nombreux sports dans leur jeunesse... entre autre le lancer du pavé sur CRS/SS en mai 68 ou l'aspirée du chilum à





Katmandou. Alors "Sex Machines" à côté, ça les fait doucement rigoler... Et quand ils nous écrivent, voilà ce que ça donne...

LES LECTRICES ASSURENT

"Je suis une jeune (28 ans) mère de famille (un fils 5 ans 1/2 et une fille 2 ans) qui a eu la





brillante idée de suggérer au Père Noël d'amener une console dans les petits souliers de mon fils. Depuis décembre dernier, je suis contaminée par le virus du jeu (mon fils aussi malgré son jeune âge) et nous "salivons" en chœur devant les nouveautés, les Tips et Softs du mois présentés par vos soins. J'ai d'ailleurs bon espoir de nous offrir un Atari ST d'ici la fin de l'année... En ce qui concerne le dossier polémique qui intéresse tant vos lecteurs (la rubrique "Sex Machines" fait apparemment beaucoup d'heureux !), je me permets de vous donner ma petite opinion : il est vraiment dommage que le sexe soit mis au placard dans le domaine de la micro. Après tout, on ne force personne à regarder : c'est à croire que les films et revues X n'ont jamais existé ; à quoi rime cet excès de pudibonderie ? Pourtant je ne peux pas dire que je sois très attirée par le physique limite d'une Sabrina ou autre de ses consœurs aux poitrines rebondies (mon complexe personnel affiche un 85 B) et j'avoue que ça ne me fait pas beaucoup d'effet, bien qu'ici je préfère nettement Arnold Schwarzenegger à Samantha Fox !). Alors, c'est pour quand les jeux de rôle avec fantasmes érotiques intégrés ? Dame Censure accepte que les héros se laissent couper en rondelles et dévorer par des monstres dégoulinant de sang, mais elle refuse toute satisfaction charnelle aux pauvres chevaliers, snif ! Vive la liberté !"

(Sylviane R., La Verpillière)

Et voilà ! Qu'est-ce qu'on se marre... Non seulement les respectables et honorables mères de famille ne sont pas choquées par cette rubrique mais elles en redemandent : elles voudraient - en plus des nanas - des photos de mecs à poil ! Sylviane nous précise son tour de poitrine ; dans une prochaine lettre, sûrement, une mère va nous demander de poser nue dans "Sex Machines". Pourquoi pas, j'imagine déjà la légende : "Je suis une mère de famille, je suis belle et je n'ai pas honte de le montrer. Ceux que je choque sont des cons et des hypocrites." Et paf, bravo maman !

Une précision s'impose : jusqu'à présent à notre connaissance, la censure française n'a jamais inquiété un éditeur de logiciels (on ne saurait en dire autant pour l'Allemagne, l'Angleterre et les Etats-Unis). On assiste donc en France à une situation particulièrement atterrante : ce sont les éditeurs eux-mêmes qui s'auto-censurent alors que l'on célèbre la Déclaration des droits de l'homme au pays de la liberté !

COMMENT REVEILLER LES HOMMES

La lettre de Sylviane ne s'arrête pas là : "Il y a huit ans, j'avais formé un club de Donjons & Dragons avec des amis ; je menais mes aventures toute *seule comme une grande et j'avais la tâche enivrante de Maître des Donjons qui devait captiver son auditoire à chaque partie. Je peux vous dire que dès que les joueurs donnaient des signes de lassitude après trop de combats et de recherches laborieuses, il me suffisait d'annoncer que les lueurs d'un village apparaissaient dans la nuit et qu'ils allaient pouvoir trouver de jolies filles au bordel local pour que tout mon petit monde se réveille et reprenne du poil de la bête. Parmi les copains de cette époque, il y avait un certain Charles Callet, musicien de son état ; peut-être est-ce le même qui travaille chez Infogrames car il était vraiment sur doué... Si vous le croisez un de ces jours, faites-lui la bise de ma part et félicitez-le pour son succès, il le mérite !"*

C'est le même ! C'est lui le créateur des splendides musiques de La Quête de l'Oiseau du Temps et de Drakkhen. Il crée actuellement une comédie musicale intitulée "Amour et Liberté", une fresque romantique qui se déroule à l'époque de la Révolution. On veut bien lui transmettre la bise mais pour cela il faudrait d'abord que vous nous la fassiez vous-même, chère maman... Venez donc nous voir, c'est au 98 - euh non - 67, avenue du Maréchal Joffre à Nanterre.

René Bonnell, directeur du cinéma à Canal+, a réalisé deux émissions diffusées cet été. La première, sur la censure, était illustrée de soixante-quinze extraits de films qui ont fait scandale, en commençant par le premier film censuré au début du siècle à cause... d'une danse du ventre ! La seconde émission était un historique de l'érotisme, avec des extraits de films particulièrement épicés.
René Bonnell est l'oncle de Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames. La seconde émission pourrait être le point de départ d'un logiciel sur l'histoire de l'érotisme, aussi torride que culturel ! Alors Bruno, prends exemple sur Tonton René qui te montre la voie du succès : l'élaboration d'une nouvelle collection Infogrames "Erotissimo". Ça ferait un malheur ! Et puis, comme dit Sylviane, "après tout, on ne force personne à regarder..."

Pour revenir à Wilhelm Reich, savez-vous qu'il avait des ennemis de noblesse difficilement surpassables ? Il avait en effet été exclu - sur la même période de temps - à la fois du parti communiste et de l'Association psychanalytique internationale et en plus il s'était fait jeter par sa femme !
Dieu nous garde de tels maux !

Eric Satyre

INSERT COIN

LES CONSOLES PARTENT EN CROISADE !

Banzaï ! Sega et Nintendo partent à l'assaut des salles de jeux avec des cabines qui abritent les consoles familiales classiques... lesquelles acquièrent ainsi leurs lettres de noblesse. Incroyable mais vrai !

Décidément on aura tout vu ! C'est le monde à l'envers. Sega et Nintendo ont mis au point des cabines pour salles d'arcade qui permettent de jouer avec les mêmes jeux qu'une console familiale puisque c'est précisément une bonne vieille console des familles qui est à l'intérieur de la cabine ! Le Mega-Tech System de Sega est équipé de la nouvelle console 16 bits Mega Drive alors que Nintendo ne se dégonfle pas et arrive dans l'arène des gladiateurs de l'arcade avec sa vieille console NES 8 bits de 1983 !

COMME CHEZ SOI

Ce mouvement inattendu de la part des deux géants nippons laisse perplexe au premier abord mais révèle en fait une brillante stratégie commerciale. La présence de ces machines dans les salles de jeux va en effet permettre à un plus grand nombre de personnes de découvrir les consoles familiales ; n'oublions pas qu'en Europe le marché des jeux vidéo est très marginal en comparaison des Etats-Unis ou du Japon où entre 20 et 40% des foyers sont équipés. Certains fans des salles d'arcade vont, c'est certain, se faire prendre au piège et finiront par s'acheter une console.

En exposant ainsi leurs consoles familiales à côté des jeux d'arcade les plus sophistiqués, les Japonais montrent aussi qu'ils sont sûrs de leurs produits. Si la console Nintendo risque de souffrir de la comparaison, en revanche la Sega 16 bits devrait s'en sortir avec les honneurs puisque lorsqu'on voit, par exemple, le jeu *Altered Beast* sur le 16 bits, la première réflexion qui vient à l'esprit est : "C'est aussi impressionnant qu'une machine d'arcade !".

Quel intérêt pour les possesseurs de consoles ou d'ordinateurs ? Celui de pouvoir tester à loisir ces deux consoles et leurs jeux ; intérêt énorme dans le cas de la console Sega Mega Drive que vous êtes nombreux, d'après votre courrier, à attendre avec impatience.

Voyons maintenant dans le détail ces machines "comme chez soi, même qu'on se demande pourquoi on n'y est pas resté"...

PLAYCHOICE-10 (Nintendo)

Le **Playchoice-10** abrite une console Nintendo tout ce qu'il y a de plus classique, la même que chez votre cousin Alfred. Dix jeux sont disponibles au choix - d'où le nom de la machine - mais ils peuvent être changés régulièrement parmi un assortiment de cinquante jeux : *Super Mario bros, Double Dragon, Tennis, Golf, 1942, Rygar*, etc.

La cabine a une présentation classique avec deux postes de commande pour deux joueurs ayant chacun à leur disposition une manette et deux boutons de tir. Les jeux se déroulent sur un moniteur classique de 51 cm mais - surprise ! - un second moniteur de 20 cm est situé au-dessus sur lequel s'affichent les règles du jeu en cours. Ce dispositif se révèle vite indispensable compte-tenu du nombre de jeux disponibles. Une seconde innovation vous surprendra : lorsque vous introduisez dix francs, vous n'achetez pas une partie mais du temps de jeu. Les professionnels des jeux vidéo se sont en effet aperçus que les bons joueurs monopolisaient un jeu jusqu'à parfois vingt ou trente minutes, alors que les débutants étaient éliminés trop rapidement et se sentaient lésés. Avec l'achat de temps, tous les joueurs sont traités également et cette option permet la troisième particularité du Playchoice-10 : vous avez la possibilité à tout moment de passer d'un jeu à l'autre !

Le Playchoice-10 est donc loin d'être dénué d'intérêt, y compris pour le possesseur d'une console Nintendo qui sera heureux de pouvoir tester plusieurs jeux pour dix francs. Cela pourra lui éviter de se tromper lors de l'achat d'une cartouche et quand on sait que certaines d'entre elles valent presque quatre cents francs.

PlayChoice-10 Deluxe

MEGA-TECH SYSTEM (Sega)

Le Mega-Tech System de Sega est également prévu pour deux joueurs et il dispose aussi d'un second écran qui affiche les règles du jeu. Sa grande supériorité est d'abriter la redoutable console 16 bits Mega Drive dont nous vous vantons les mérites depuis janvier 89, date à laquelle *nous* vous l'avons présenté en exclusivité. Cette console donne en effet la qualité graphique et sonore d'un jeu de salle d'arcade, ce qui explique sans nul doute la création du Mega-Tech System. La firme Sega est spécialisée depuis 1961 dans le développement des machines d'arcade et elle est très présente dans les salles du monde entier, avec l'arrivée de la console 16 bits, les jeux peuvent désormais être développés à la fois pour la console et les grosses machines, de façon très similaire. Et comme pour Nintendo, le Mega-Tech System poussera certains à s'acheter la console tout en permettant à celui qui l'a déjà de tester les jeux à loisir.

La console Mega Drive produisant un son stéréo (sur un moniteur ou un téléviseur stéréo), la cabine Mega-Tech est équipée de deux haut-parleurs stéréo. Huit jeux sont déjà disponibles : *Super Thunder Blade, Altered Beast, Space Harrier 2, Out Run, Shinobi, After Burner, Great Golf, Alien Syndrome*. D'autres titres arriveront bientôt dont *Super Hang On, After Burner 2, Forgotten World, Alex Kidd in the Enchanted Castle*, etc.

Il ne vous reste donc plus qu'une chose à faire, c'est de vous précipiter dans la plus proche salle d'arcade pour voir si le Mega-Tech est arrivée. Dans l'affirmative, commencez donc avec *Altered Beast* et imaginez alors que d'ici à six mois (la Sega Mega Drive devrait arriver en France cet hiver) vous pourrez avoir exactement le même jeu chez vous ! Etonnant, non ? Et très dur pour ceux qui auront gardé leur ordinateur 8 bits britannique, celui qui s'est tant vendu et qui apparaîtra alors comme totalement obsolète.

1990, année du vide-ordure ?





Strider

HARE SEGA

Voici une autre possibilité offerte par les cabines d'arcade Sega et Nintendo.
Les plus prosélytes d'entre nous peuvent revêtir une panoplie de prédicateur américain (costume et chapeau noirs, col blanc, bible en main, expression d'austérité psychotique) pour aller prêcher la bonne parole dans les salles du péché "Mes fréres, repentez-vous avant qu'il ne soit trop tard et quittez sans tarder ces lieux de turpitude pour ramener les jeux vidéo dans la cellule familiale prescrite par le Seigneur, que vous n'auriez jamais dû quitter. Que la paix de Mario et d'Alex Kidd soit avec vous. Amen et Game Over."
Une rémunération pourrait être envisagée - à négocier avec Sega ou Nintendo - et si cette formule s'avérait commercialement rentable, on pourrait envisager des actions de groupe dans les rues avec animation musicale, genre Hare Krishna : "Hare Sega, Hare Sega, Hare Sega, Haaaare . "Des images pieuses pourraient être vendues . *Donkey Kong terrassé par Mario, Super Thunder Blade et la Lumière divine, Mike Tyson prêchant la bonne parole*.. Une nouvelle multinationale serait née et moi, Pinball Willy, je ne demanderais que 20% des bénéfices. Il faut savoir rester modeste...

Vous découvrirez le mois prochain dans les "Tops du mois" un test de *Strider* sur Amiga. En attendant, suivez-moi dans la cour des grands pour le vrai **Strider**, celui que Capcom présente dans les salles de jeux. Autant vous le dire tout de suite, ça fait très mal et vous ne regretterez pas votre argent !
Vous contrôlerez un ninja du futur (année 2048) qui livre des batailles acharnées dans des endroits aussi variés que les toits de Moscou, les jungles de l'Amazone où les steppes de la Sibérie. Ses capacités de combat et d'acrobatie sont assez sidérantes et les graphismes sont du niveau d'un véritable dessin animé Lorsque vous saurez en plus que ce jeu comporte un système unique qui adapte automatiquement le niveau de difficulté à la dextérité du joueur, alors vous aurez compris que *Strider* est un must incontournable...
Comment ? vous n'êtes pas encore dans la rue à courir ventre à terre vers la plus proche salle de jeux ? Alors regardez les photos et sortez votre mouchoir car vous risquez de baver sur Micro News !

Pinball Willy

CONSOLEMANIA

Les Anglais se préparent à vivre un revival de la consolemania qui secous les Etats-Unis et l'Europe de 1979 à 1984 et cherchent des parades à l'invasion prévue des consoles Sega et Nintendo.

La console **Konix Multi-System** sera dévoilée dans sa version définitive lors du PC Show de Londres, fin septembre. Son prix sera de £199 et des accords ont déjà été conclus pour qu'elle soit distribuée par des grandes surfaces.

De son côté, **Code Masters** a déclaré travailler à la mise au point d'une console qui ne verrait pas le jour avant l'année prochaine "Nous pensons que dans les années à venir, la plupart des jeux utiliseront comme support soit la cartouche soit le CD et nous travaillons sur des produits qui vont dans ce sens, aussi bien des logiciels que du hardware."

Dans la série "L'espoir fait vivre", la firme de vente par correspondance Telegames attend depuis cinq ans la résurrection de la console Coleco, entretenant la ferveur des Coleco's fans (70 000 consoles vendues en Angleterre) en rachetant des licenses et en sortant des nouvelles cartouches de temps à autre. Aujourd'hui, Telegames voudrait, avec l'aide de la société Palan, relancer la console Coleco sur le marché britannique au prix de £50. Le nombre de jeux disponibles sur la Coleco est estimé à environ 90. Pour ceux qui ont une console Coleco au fond d'un placard et qui voudraient se faire une "micro-rétro party", rappelons que le magasin 2010 Electronics (71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris) propose un important choix de cartouches.

Des techniciens de haut niveau travaillent, chez Code Masters, sur une future console...



£5.70 A LA SECONDE

La Bourse anglaise a causé quelques ennuis à **Alan Michael Sugar** (monsieur Amstrad) dont la fortune personnelle est passée de 582 à 403 millions de livres. La *Sunday Times* a calculé qu'il a ainsi perdu l'année dernière £5.70 par seconde et que sa perte de 179 millions de livres en une année est un record en la matière ! Rentrera-t-il dans le *Guiness Book of Records* ?

C'était notre rubrique. "Les riches aussi ont des problèmes de fric".





SEGA VEINARDS

Ils ont tout compris, ils se sont abonnés à Micro News et ils ont gagné chacun un Super System Sega d'une valeur de 1500 F !

Bertrand Sauze, 21 rue Georges Brassens, 26200 Montélimar.

Benjamin Simon, Kervoaïc Ploubezre, 22300 Lannion.

Christophe Sebti, 3 chemin Jeannne d'Arc, 06500 Menton

Sylviane Ramon, 5 rue Paul Claudel, 38290 La Verpillière.

S.E.U.C.K. FOR YOU !

On l'attendait depuis longtemps, le voici enfin : **Shoot'em up Construction Kit** débarque sur l'écran de votre Amiga Sans aucune connaissance particulière, vous pouvez réaliser des scrollings, animer des sprites, créer des animations et des effets sonores Un concours sera lancé le mois prochain, alors faites travailler vos méninges.

■

CINQ NOUVEAUX MONDES POUR POPULOUS

Si vous vous réveillez en sueur la nuit, le visage hagard et les mains moites, une étrange douleur logée dans l'hémisphère droit, c'est que vous êtes certainement victime d'une trop forte dose de **Populous** (le seul jeu qui empêche Dieu de dormir en paix) Car bonne nouvelle pour les zélateurs et les populomaniaques du monde entier, Electronics Arts propose cinq nouveaux mondes, tous différents Bicentenaire oblige, le premier univers rencontré vous replonge dans les "goude" vibrations de la Révolution Française Ah ! ça ira, ça ira

La visite continue par la découverte d'un monde étrange où les habitants semblent un peu déphasés : leurs réactions sont complètement imprévisibles et empreintes d'une certaine maiserie Plus loin, vous serez plongé dans un monde de pierre pendant la guerre des blocs Ces gars-là ont des gencives en béton, mais gare au grain de sable

Plus à l'Ouest vous pénétrez dans le monde sauvage et sans merci des cowboys et des Indiens Un vieux diction sioux, transmis de génération en génération, rapporte que "tipi à tipi" l'Indien fait son nid Passons

Enfin, dernière étape de notre tour d'horizon, le pays du Soleil Levant Des ninjas massacrent de pauvres paysans nippons et pendant ce temps les japonaises rient (hi ! hi !)



MIRACLE CHEZ UBI SOFT !

Attention, âmes sensibles s'abstenir La nouvelle que vous allez lire peut définitivement endommager vos cellules nerveuses Même les plus blasés d'entre vous, les soi-disant endurcis du clavier, les tatoués du drive risquent d'y laisser des plumes Prêts ? **Iron Lord** sortira fin septembre sur ST, C64 et Spectrum (les versions Amiga et PC suivront) Nous avons vus, de nos yeux vus, l'ultime version sur disquette (sans aucun trucage) et tout y est . une superbe aventure, un concours de tir à l'arc, des challenges au jeu de dés ou au bras de fer, un labyrinthe démoniaque, un wargame Alors, heureux ?

Great Courts va réjouir les nombreux fans de tennis qui se morfondaient devant leur écran, aussi vide que le central de Roland Garros un jour de pluie Cette superbe simulation sortira fin septembre sur ST et Amiga Tous les coups sont au programme ainsi qu'une phase d'entraînement et la possibilité de jouer les plus grands tournois mondiaux A vos raquettes !



LE CHIEN DES TENEBRES

Electronics Arts annonce la sortie en septembre de **The Hound of Shadow**, un jeu de rôles et d'aventure pour 16 bits qui vous plongera dans un univers proche de Lovecraft, ou l'horreur issue de l'indicible est distillée insidieusement dans la vie tranquille de l'Angleterre des années 20.

Le programme a été développé par Chris Elliott et Richard Edwards, de Eldritch Games, - spécialistes des JDR - et utilise pour la première fois le système *Timeline* qui permet de choisir les caractéristiques de son personnage (sexe, nationalité, profession et cinquante autres critères) Ces choix affecteront le déroulement du jeu et le personnage pourra être réutilisé dans des jeux futurs qui tiendront compte de ses qualités et acquisitions passées.



Un dimanche comme les autres : les deux auteurs a la sortie de la messe. .


TM
LE PLUS GRAND FILM INSPIRE LE PLUS GRAND JEU MICRO. Aucune dépense n'a été épargnée pour produire ce jeu tiré du film! Les programmeurs ont même été à New York pour se plonger dans l'atmosphère du film. Désormais, vous pouvez revivre l'histoire et l'ambiance ... les exploits du héros cape et du diabolique JOKER™. "BATMAN™ c'est d'abord une façon un film magique, un jeu passionnant!"
COMICS USA
AMSTRAD
COMMODORE
BATMAN
ocean
TM & © 1964 DC Comics Inc.
ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE